TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

71. SAYI

CD

8 OYUN DEMOSU
LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING / CONFLICT DESERT STORM / NBA LIVE 2003

2 EK GÖREV PAKETİ
COSSACKS: ENEMY OF THE CROWN / MAX PAYNE KUNG-FU EDITION 2.0

ARALIK 2002 • www.level.com.tr • 2002 -12 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

KIBRIS FİYATI: 5.500.000 TL.



Peter Molyneux'ün yeni bebeği...

THE MOVIES

Black&White'ın arkasındaki dehayla yeni oyunu The Movies ve daha sonraki projeleri hakkında sohbet ettik.

Sanal yaşam mı, banal yaşam mı?

THE SIMS ONLINE

Tüm zamanların en çok satan oyunu daha da tehlikeli hale geldi. Sims Online'ın incelemesi ilk olarak bizde!

Olympos'tan selam getirdim sizlere!

AGE OF MYTHOLOGY

İmparator'ların çağı bitti, mitolojinin ve kahramanların çağı başladı. Age of serisi Mythology ile bomba gibi geri döndü.

İÇERİDE 40 OYUN VAR!

İNANAYIM MI ŞİMDİ?

Niye inanmıyorsun? CHAMPIONSHIP MANAGER 4, ANNO 1503 ve RAYMAN 3'ün ilk bakışları olduğuna mı?

Veya ARX FATALIS ve FELLOWSHIP OF THE RING'in incelemelerine mi?

Yoksa hem AGE OF MYTHOLOGY hem de HITMAN 2'nin tam çözümlerinin olduğuna mı?



editörden

çakıllar

...Parçalanmış dizlerime takılıyor gözüm. Usulca vücudumu terkeden kanım ne hayattan tiksindirecek kadar kirli, ne de geçmişe ah çektirecek kadar temiz. Kendi halinde... Kan işte...
Düşüncelerimi dağıtmak için bilinçaltımı tokatlıyorum. "Kendine gel!" (bu sık sık duyduğum bir iç ses, bazen kendime bile yabancı buluyorum) "İleri bak! Yola devam et! Kanınla çakılların üzerinde bıraktığın izleri seyretmek için mi tırmanıyorsun?".
"Neden tırmanmam gerektiğini bile söylemediler ki bana. İzin verirsen yolun keyfini süreyim bari, ha?" Cevap verme cüretini de nereden buluyor bu terbiyesiz bilinçaltı?
"İç sesim" cevap vermiyor..
Devam ediyoruz tırmanmaya; ben, dırdırcı bilinçaltım ve "iç sesim" . Nereye, niçin çıkıyoruz? Ne önemi var. Önümde çıkılacak bir yokuş, bende de o yokuşu çıkacak güç oldukça; tırmanmaya devam. Dizlerimden akacak kanım kalmayana dek...

"Ne kadar da mutluyum bu ay sevgili okuyucular, hiçbir kaza, bela veya uygarlığın sonunu getirecek boyutlarda doğa felaketi gelmedi başımıza" diyerek başlamaya hazırlamıştım kendimi bu ayki dergiye ki, iki gün önce, 3 yıllık Level arşivinin harddiskimle birlikte "attaa"ya gittiğini hatırladım ve sustum. Yine de, geçen *ayki* kadar vehim değil durum, ve muhtemelen yine bu yüzden bu ayki sayımızı geçen aydan daha makul bir tarihte okumaya başlıyorsunuz. Umarım böyle devam eder işler. Bizi sevin ve şu bez bebeklere iğneler batırma huyunuzdan da vazgeçin lütfen!
Bu ay yine hoş bir karmaşa hazırladık sizlere... Sims Online'ı ve Asheron's Call 2'yi Türkiye hudutları içinde ılk oynayan biz olduk ve sizler için birer ilk bakış&inceleme karması yazdık. Ayrıca, Peter Molyneux ve yeni projesi The Movies hakkında da sadece Level'da okuyabileceğiniz özel bir röportajımız var sizlere.
Tabii bu ayın ana olayı dergiyi sallayan "Age of Mythology mi Warcraft 3 mü" tartışması oldu. Sonunda bir karara varabildik ve Tuğbek yazdığı inceleme yazısında bu kararı açıklıyor. Birkaç sayfa sonra...
Sağlıcakla kalın ve mevsimin güzelliklerinden faydalanın: Boza için...

Sinan Akkol

editörlerin gizli hayatı

2Bag



Tür: Düz Tabanlı Strateji
Multiplay: Sadece kendi istediğinde
Min. Sistem: İki sandalye, bir minder, bir masa örtüsü
Öner. Sistem: Sıkı bir kahvaltı, sıcak bir banyo, kocaman yaylı bir yatak
Artılar: Doğal zekası çok iyi, oynaması çok zevkli, sert darbelerinize karşılık verme ihtimali yok. Donanım konusunda hiç sıkıntı vermez
Eksiler: İnatçı, komutlarınızı zamanında yerine getirmez. Yumurtanın kapıyı tıklatmasını çok sever. Ses efektleri cırcır böcüğü gibi. Müzikleri berbat :)
Son Karar: Dergi yapmayı seven herkese rahatlıkla tavsiye ediyoruz. Ama rahat birkaç şilte edinmeyi unutmayın.
Alternatif: Koala hayvanı

LEVEL NOTU: 83.5

Boo-Rock



Tür: Yarış
Multiplay: Daima, sürekli, mütemadiyen
Min. Sistem: Onu, onun kadar seven bir kız.
Öner. Sistem: Onu, onun kadar seven kızıl saçlı ve çilli birkaç kız.
Artılar: Bitmek bilmeyen enerjisiyle sizi de şarj eder. Sevimli bir grafik alt yapısına sahiptir. Kuzu gibi uysaldır, ne yapsanız yeridir. İnanılmaz iyimserdir.
Eksiler: Galiba biraz fazla iyimserdir. Galiba fazla uysaldır. Galiba fazla sevimlidir. Kesinlikle fazla enerjiktir.
Son Karar: Olabilecek en iyi tatil arkadaşı olan Boo Rock, aynı anda aynı kıza tutulmanız durumunda ise.. Neyse..
Alternatif: Japon paluğu

LEVEL NOTU: 87.777

F-Rot



Tür: Zeka ve Beceri
Multiplay: CS hariç hepsi
Min. Sistem: Bir telefon, PES, yazılacak oyun CD'leri, bilimum gıda maddeleri, iki araba ve çeşitli ülkelerde birer villa, ölüm durumunda Cennet'e gitme garantisi
Öner. Sistem: Bilinmiyor
Artılar: Yaptığınız espriyi havada kapıp size geri döndermesi, yazılarını daima zamanından 2 gün önce vermesi, komik olması, dayak yemeye müsait olması
Eksiler: Çabuk küsmesi ve zor barışması. Kebap bir kişilik olması. Kel olması. Hep aynı noktada, aynı hareketleri yapıyor olması yüzünden lineer bir kişi olması. Olması
Son Karar: Eğer kendinize bir görev adamı arıyorsanız, F-Rot'dan daha öteye bakmanıza gerek yok (va mı böyle klişe?)
Alternatif: Tüy yumağı

LEVEL NOTU: 88

MadDog



Tür: Adventure
Multiplay: Bulabilirseniz, elbette
Min. Sistem: Bir fincan koyu kahve, biraz nikotin, bir klavye
Öner. Sistem: İki fincan koyu kahve, biraz nikotin, bir klavye ve background'da motor sesi
Artılar: Sevdiği oyunlar ve evrenin sırları gibi uygun bir konu bulduğunuzda sabahlara kadar sohbet edebilirsiniz. Üstelik havlayan MadDog ısırmaz.
Eksiler: Havlamıyorsa korkmaya başlayabilirsiniz, bu durumda göz temasından kaçının, çevresinde gürültü yapmayın. Korktuğunuzu kokunuzdan anlayabilir. Kaçmayın, işe yaramayacaktır..
Son Karar: Sinirlendirmediğiniz sürece MadDog insanın en sadık dostudur!
Alternatif: Yok

LEVEL NOTU: 143 (N'olur n'olmaz, biz fazla fazla verelim de..)

HABERLER

LETHAL DREAMS
BOOLAT GAMES

Bir RPG oyunuyla bir strateji oyununu forul forul (kazan efekti kipi) kaynayan bir kazana atıp yarım saat beklerseniz tosun gibi bir Lethal Dreams'iniz olabilir. RPG ve strateji karışımından oluşan Lethal Dreams, son zamanlardaki en ilginç oyunlardan biri olacağa benziyor. Bunun nedenlerinden ilki, oyunda RPG ile stratejinin çok başarılı bir şekilde birleştirilmiş olması. Lethal Dreams oynanış olarak da diğer RPG'ler ve strateji oyunlarından farklı olacak. Oyun sıra tabanlı olmasına rağmen savaşların tamamı gerçek zamanlı olarak yapılacak. Bu da sıra tabanlı bir oyun için pek alışılmamış bir şey. Oyunun strateji kısmıysa diğer strateji oyunlarıyla aynı mantığa sahip. Aradaki tek fark, taş veya yiyecek yerine büyü arayacak olmanız. Lethal Dreams'de toplam altı ayrı büyü yolu bulunacak. Bunlar; Evocation, Incarnation, Necromanct, Portals, Enchantment ve Transmutation. Oyuna bu yollardan birini seçerek başlayacaksınız. Her yolda farklı büyüler ve farklı birimler bulunacak. Lethal Dreams'in grafikleri ise 3D olarak hazırlanıyor ve Ukraynalı yapımcı Boolat Games oyun için yeni bir grafik motoru geliştiriyor. Oyunun, yılbaşı sularında piyasada olmasını bekliyoruz.





WILDLIFE PARK
NOVATRIX

Amiga'da en çok oynadığım Tycoon oyunlarından biri Theme Park'tı. Theme Park ve birkaç iyi benzerinden sonra, PC'deki Tycoon oyunları kendilerini kaybedip etrafa dehşet saçmaya başladı. Zoo Tycoon, Roller Coaster Tycoon, Sokak Çocuklarını Koruma Kurumu Tycoon... Eh, haliyle bu oyunların ardarda gelmesi canımızı sıktı, gidip Tycoon Eyalet Mahkemesi'ne başvurduk (aa yeni bir Tycoon oyunu). Wildlife Park'ın da diğer Tycoon oyunlarından çok farkı yok, ancak yaptığımız bir basın toplantısıyla, ufuktaki en iyi Tycoon oyununun Wildlife Park olduğuna karar verdik. Wildlife Park'ta, Zoo Tycoon'da olduğu gibi devasa bir parkı kontrol edeceksiniz. Oyuna yalnızca ufak bir park alanı alarak başlayacaksınız. Parkınız için yeni hayvanlar alabilecek ve ziyaretçileriniz için yeni mekânlar açabileceksiniz. Tabii ki Theme Park'ta olduğu gibi parkınız için işçiler de alabileceksiniz. Sonuçta, ziyaretçileriniz parkınızdan memnun kalırsa çok para kazanacaksınız ve havaya girip Level dergisi almayıp kendinize yeni bir dergi kuracaksınız (çok ayıp). Oyunun grafikleriyse diğer Tycoon oyunlarına oranla çok daha renkli ve detaylı hazırlanıyor. Bu renkli oyunun çıkış tarihiyse Haziran 2003...



KINGDOM UNDER FIRE 2
PHANTAGRAM

Kingdom Under Fire'ın ilk versiyonu sessiz sakin çıkmıştı, ancak anlaşılan o ki, oyunun ikinci versiyonu çok ses getirecek. Her şey bir yana, oyunun bu defa 3D olarak tasarlanan grafikleri, şimdiye kadar yapılan 3D RTS'ler arasından bir boy farkla sıyrılacağa benziyor (at yarışı mı bu be, Johny Guitar Mohny Guitar). Oyunda bulunan 200 karakterin herbiri için 3000, kahramanlar içinse 10000'den fazla poligon kullanılıyor. Karakterlerin dışında ortamlar da çok etkileyici hazırlanıyor. Kingdom Under Fire 2, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. İkinci Dünya Savaşı'nın kahramanları, Bersia adı verilen savaş alanını Amaruak'ın ölüsüyle birlikte ele geçiriyor. Bu olay, kıtaya geçici bir barış sağlıyor, ama 50 yıl sonra savaş yeniden başlıyor.



Kingdom Under Fire 2'de askerlerinizi veya generallerinizi geliştirebileceksiniz (zırh, silah ve benzeri donanımlarını). Bu da oyuna biraz da olsa RPG havası katıyor. Kingdom Under Fire 2'de ayrıca yeni bir savaş sistemi kullanılıyor. Bu ekran görüntüsü oyunun Xbox versiyonundan, ancak PC versiyonunun da bunlara yakın olacağına emin olabilirsiniz.

CALL OF CTHULHU 2!

Headfirst, uzun zamandır beklediğimiz oyunlardan biri olan Call of Cthulhu'yu Xbox için de tasarlıyor, ancak asıl haber bu değil. Call of Cthulhu için halen bir dağıtıcı bulamayan firma, oyunun daha ilki çıkmadan, ikincisinin yolda olduğu duyurdu. Call of Cthulhu: Beyond the Mountains adındaki devam oyunu, ilk oyunun kaldığı yerden devam edecek. Beyond the Mountains, 2004 yılında piyasada olacak.

ADAM BLASTER
PAN INTERACTIVE

Eğer bilim-kurgu aksiyon oyunlarını seviyorsanız, iyi bir haberimiz var: Adam Blaster. İlk olarak oyunun konusundan bahsedelim. Hikaye, Adam'ın, içinde suçluların olduğu bir taşıma gemisini korurken bir anda kendisini yerde bulmasıyla başlıyor. Adam kendisine geldiği zaman, suçluların tamamının kaçtığını ve banka hesabının bomboş olduğunu farkediyor. Oyunda yapmanız gereken şey de bu suçluları yakalamak.



Adam Blaster, klasik bilim-kurgu materyalleriyle donatılmış bir oyun. Yani oyunun geçtiği yerler ve kullanacağınız silahlar tamamen fantastik. Düşmanlarınızın önemli bir kısmınıysa yaratıklar oluşturuyor. Öyle ki, oyun boyunca toplam 40 farklı yaratık tipiyle karşılaşacaksınız. Adam Blaster, oynanış açısından oldukça basit olacak. Kafanızı karıştıran tuş kombinasyonlarıyla uğraşmayacaksınız. Adam Blaster, aynı zamanda, sekiz kişiye kadar multiplayer oyunları da destekleyecek. Peki ya çıkış tarihini de destekleyecek mi? Hayır! Belli değil!



ABDUCTED
CONTRABAND ENTERTAINMENT

Yeni bir firma, yeni bir FPS oyunu... Contraband Entertainment, şu sıralarda Abducted adında yeni bir FPS oyunu yapıyor. Peki, bu oyunun diğer FPS'lerden farkı ne? İlk bakışta, Abducted çok iyi grafikleri olan sıradan bir FPS oyununa benziyor, ama her şey bu kadar basit değil. Contraband'ın asıl amacı oyun içinde bir sinema yapmak. Yani oyunu oynarken kendinizi bir filmin içinde hissedeceksiniz. Bu filmin adıysa... Alien. Sandığınız gibi firma, Alien filminin lisanslarını satın almadı, ancak konu ve oynanış olarak Abducted, Alien'ı çok fazla hatırlatıyor. Oyunda,



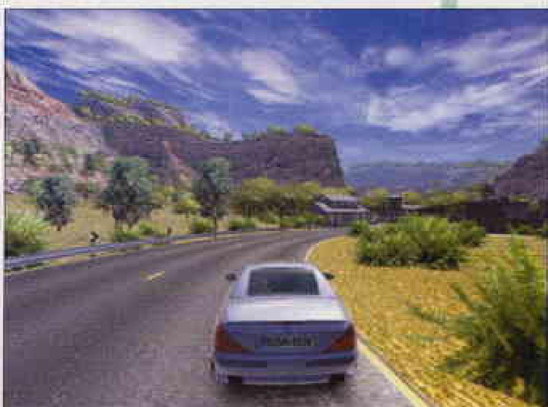


yaratıklarla dolu bir uzay gemisine sıkışıp kalan bir karakteri kontrol edeceksiniz. Gelelim oyunun diğer FPS'lerden farkına... Abducted; korku, aksiyon ve adventure karışımı bir oyun. Oyunun asıl vurucu noktası korku, ancak yeri geldiğinde aynı bir adventure oyununda olduğu gibi puzzle'larla uğraşacaksınız. Yeri geldiğinde de silah kullanmayıp sadece kaçacaksınız.

Contraband'ın en iddialı olduğu konulardan bir diğeriyse grafik motoru. Firma, oyunun yapımında çok esnek bir grafik motoru kullanıyor. Sayfadaki screenshot'lardan da anlayabileceğiniz gibi Abducted'in grafikleri Doom 3'e yakın olacak. Oyunun çıkış tarihiyse şimdilik belli değil.

MERCEDES-BENZ WORLD RACING
TDK MEDIACTIVE

Mercedes-Benz Truck Racing'i hatırladınız mı? Peki, yakında çıkacak olan Mercedes-Benz World Racing'i hatırladınız mı? (hımm) THQ'dan sonra TDK da Mercedes araçlarla yarışacağınız bir yarış oyunu yapıyor. Tek fark, bu kez Mercedes'in kamyonları yerine arabalarını kullanacak olmanız. Mercedes-Benz World Racing'de, Mercedes'in; prototip, yarış ve eski yıllarda yapılmış arabalarıyla yarışacaksınız. Oyunun, Mercedes arabalarla yarışmanız dışındaki en ilgi çekici yanıysa gerçekçi hasar modellemesi.





Oyunda yarışacağınız yollar; Meksiko, Alp dağları ve Japonya gibi ilginç mekânlardan oluşuyor. Yol sayısı ise 96. Bu da bir yarış oyunu için çok iyi bir sayı olsa gerek. Her şey bunlarla sınırlı değil. Mercedes-Benz World Racing'de bir de polis olacak. Bu da, oyunun Need for Speed: Hot Pursuit 2'ye iyi bir alternatif olabileceği anlamına geliyor.

WILL ROCK
SABER INTERACTIVE

Yeni bir firma olan Saber Interactive'den Serious Sam benzeri yeni bir FPS oyunu geliyor. Will Rock'da, adı Willford Rockwell olan ama Will Rock diye çağrılan ve bir Titan'ın ruhunda olduğu için sevilmeyen bir kahramanı kontrol ediyorsunuz (zincirleme kahraman tamlaması). Oyunda Antik Yunan'dan Roma'ya kadar birçok mistik mekânda bulunacaksınız. Tabii ki karşınıza çıkacak olan yaratıklar da pek normal olmayacak.

Yapımcı Saber Interactive'in en iddalı olduğu konu kullandıkları grafik motoru. Firma, Red Faction'ınkine benzer bir grafik motoru kullanıyor. Bu yeni teknolojinin adıysa `Real-time Shattering`. Real-time Shattering, hemen hemen oyundaki her şeyin kırılmasına ve esnemesine olanak tanıyor. Mesela duvarlar ve geçitler yıkılabiliyor. Ayrıca oyunda, kırılan her objenin hesaplaması gerçek zamanlı olarak yapılıyor. Bu da, oyunun grafiklerinin ve kullanılan teknolojinin ne kadar ileri olduğunu kanıtlıyor (biz cinayet masası mıydık ya?).

Oyunda, tek kişilik haritaların yanında



multiplayer haritalar da bulunacak. İlginç olan bir diğer şeyse, Yunan ve Roma medeniyetlerinde kullanacağınız silahların değişecek olması. Dolayısıyla oyunda; Medusa Gun, Flaming Crossbrow ve Acid Rifle gibi farklı ve ilginç silahlar kullanabileceksiniz. Oyun hakkında son bir not daha: Will Rock'ın anlatımı Max Payne'deki gibi çizgi-roman tarzında olacak.

LANETİN HİKAYESİ DEMO

İdris Çelik'in programlamasından grafiğine kadar her şeyini tek başına yaptığı Resident Evil tarzındaki aksiyon oyununun oynanabilir bir demosunu gelecek ay Level CD'sinde bulabilirsiniz.

GHOST MASTER
EMPIRE INTERACTIVE

Commodore 64'te Ghost Busters'ı ilk oynadığımda hayalet olmaya karar verdim. Daha sonra Buggy Boy oynayınca araba olup hayalet olmaktan kurtuldum (eh...). Tabii ki Ghost Master, Ghost Busters'ın devamı veya benzeri bir oyun değil. Ghost Master, hayalet tayfanızla birlikte insanları korkutmaya çalıştığınız bir strateji oyunu. Oyunda yapmanız gereken şey çok basit: Kendi hallerinde yaşayan sessiz sakin insanları `Boo!` diyerek korkutmak. Bunun için





elinizde, birbirinden tamamen farklı olan 20'den fazla hayalet tipi ve 150'den farklı korkutma şekli olacak.

Oyundaki yapay zekâ için farklı bir sistem kullanılıyor. İnsanlar, aynı gerçek hayatta olduğu gibi hareket edip rutin işlerini yapacaklar. Mesela evin hem kel hem Fadıl (fodul) babası oturup televizyon izleyecek ve siz de bu Fadıl'ı bu korunmasız anında korkutabileceksiniz.

Empire Interactive, şimdiye kadar hiç denenmemiş bir şeyi deniyor. Umarız firma bu denemesinde başarılı olur ve biz de masum insanları eğlenceli bir şekilde korkutabiliriz.

YOĞURT, PUSU'YA EL ATTI

Yogurt Teknolojileri, Medyavizyon ve 3TE Games, Pusu oyununun üretim ve piyasaya çıkış sürecinde ortak çalışma kararı aldılar. Yogurt Teknolojileri'nin oyun geliştirme konusundaki tecrübesinin de katkısıyla Pusu, Türk oyunseverlerine uzun zamandır bekledikleri heyecanı yaşatacak gibi gözüküyor.

Bu aydan itibaren çalışmaya başlayacak olan yeni ekip, daha önce da kendi alanlarında yaptıkları başarılı çalışmalarla tanınan kişilerden oluşuyor. Pusu'nun hem görsel, hem de oynanabilirlik anlamında dünyadaki örneklerine eş bir oyun olması yolunda doğru adımların bu ekiple atılacağına inanıyoruz.

Yeni ekip, en geç Nisan 2003 tarihinde Pusu'nun oynanabilir demosunu yayınlamayı planlıyor. Ayrıca yeni görsel çalışmaların da 2003 yılının ilk aylarında oyunseverlere sunulacağı müjdesini verebiliriz.

Pusu için şimdilik kesin bir çıkış tarihi verilmiyor. Fakat aldığımız istihbarata göre, 2003 yılının sonbaharında piyasaya sürülecekmiş. Pusu geliyor, hazırlıklı olun!





INQUISITION

WANADOO EDITION

Sean Connery'nin oynadığı Name of the Rose (Gülün Adı) filminden etkilendiyseniz, Inquisition sizin için geliyor. Inquisition, Ortaçağ'da geçen bir aksiyon-adventure oyunu. Wanadoo'nun Inquisition'ı tasarlarken en çok dikkat ettiği şey Ortaçağ atmosferini, yani Engizisyon mahkemesi zamanlarını oyuncuya hissettirebilmek. Bunun için de Name of the Rose gibi bir klasikten esinleniyorlar. Oyunun asıl temasıysa gizlilik. Dolayısıyla, Inquisition'ı Thief veya Metal Gear Solid gibi devamlı gizlenerek oynayacaksınız. Zaten oyunda kontrol edeceğiniz karakter de savaşa yatkın değil. Elinizden geldiğince kavgadan kaçarak işlerinizi halletmeye çalışacaksınız. Oyun ayrıca oldukça gerilimli bir havaya sahip olacak.





Inquisition'ın adventure kısmıysa oyuncuyu sıkmamak ve atmosferi dağıtmamak için çok zorlu olmayacak, ama oyundaki diyalog sayısının oldukça fazla olacağını belirtmeliyim. Inquisition'da kapı açma ve çanta çalma gibi hırsızlık işleri de yapacaksınız. Oyunun çıkış zamanı da bu ayın sonları...

BATTLEFIELD 1942'YE EK PAKET!

Son zamanlardaki en iyi FPS'lerden biri olan Battlefield 1942'ye ek paket geliyor. Road to Rome adındaki ek paket'te; yeni haritalar, yeni silahlar ve yeni ülke güçleri bulunuyor. Ek paket hakkında şimdilik daha fazla bilgi verilmiyor. Tabii ki çıkış tarihi hakkında da...

GOLDEN LAND

BURUT SOFTWARE

Burut Software adındaki Yunanlı bir firma, yeni bir RPG oyunu için çalışmalara başladı. Golden Land, oynanış olarak Diablo'ya benziyor. Ortamlar ve karakterler de Diablo'yu oldukça hatırlatıyor.

Golden Land'in oynanışında silahların etkisi çok fazla. Yani elinizde bulunan silahları farklı kombinasyonlarla geliştirebileceksiniz. Golden Land, yapay zekâ konusunda oldukça iddialı. Oyundaki her yaratığın farklı yapay zekâsı olacak. Bu da yaratıklara karşı farklı şekillerde hareket etmenizi gerektirecek. Bunun dışında... Golden Land, yine Diablo'da olduğu gibi 2D çizimlerle tasarlanıyor. Arka planların ve karakterlerin tamamı 2D olmasına rağmen grafikler çok gerçekçi olacak. Oyunun teknik açıdan bir diğer artısı ise, nokta modellemesinin kullanılıyor olması. Bu da, karşınızdakini kol veya kafa gibi belirli noktalarından vurabilmenizi sağlıyor. 4 kişiye kadar multiplayer oyunlara da destek verecek olan Golden Land için, 2003 yılının ilk yarısında bir demo çıkartılacak. Birkaç hafta sonra da tam versiyonu...





AMERICAN MCGEE'DEN BİR OYUN DAHA!

Alice'den sonra Oz Büyücüsü de oyun oluyor. American McGee'nin yeni oyunu Oz Büyücüsü, aynı Alice gibi 3D bir aksiyon-adventure... Tabii ki masaldaki; Dorothy, Lion ve TinMan gibi karakterler oyunda da yer alacak. Land of Oz, yani Oz Büyücüsü hakkında şimdilik elimizde çok fazla bilgi yok, ancak kesin olan bir şey var: Oyun başından sonuna kadar masalın atmosferini yansıtacak. Çıkış tarihiyse... 2004.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

JOWOOD

Son yıllardaki en başarılı geliştirici firmalardan biri olan JoWood, Spellforce: The Order of Dawn adında yeni bir oyun hazırlıyor. Spellforce: The Order of Dawn, RTS ile RPG karışımı bir oyun. Oyun hem RPG hem de RTS materyalleri taşıyor. İsterseniz bunu biraz daha açalım. Spellforce'da kontrol edeceğiniz birimler, hemen hemen her RPG oyununda seçebileceğiniz ırklardan oluşuyor. Elf'ler, Dwarf'lar, Orc'lar, Troll'lar... Bu ırklardan birini seçerek oyuna başlayacaksınız. Gerçekten de şimdiye kadar denenmemiş çok ilginç bir fikir... Tabii her ırkın farklı farklı yetenekleri olacak ve bunlar savaştıkça gelişecek.



Oyun hakkında elimizde çok ilginç bir not daha var: Spellforce'de Aquanox'un grafik motoru kullanılıyor. Bildiğiniz gibi Aquanox bir su altı aksiyon oyunu. Spellforce'sa bir RTS-RPG karışımı... Bu tip bir oyunda Aquanox gibi bir oyunun motorunun kullanılması epey ilginç. Oyunun çıkış tarihi ise... 27 Haziran 2003...

YÜKLENİYOR...

Geçtiğimiz ay size pek iyi haberler vermedik, ama bu ay, ofisimize sızan çok iyi bilgiler var. Kesin olmamakla birlikte, Starcraft II ve Fallout: Fantasy'nin çalışmalarına başlandığı duyumunu aldık. Bu arada, Unreal 2'de 24 Haziran 2003'e ertelendi. Ee, ne diyelim, Bekliyoruz...



Halo

Xbox'ı sallayan Halo'nun PC çıkış tarihi en sonunda belli oldu: 27 Haziran 2003. Oyun Xbox versiyonuyla hemen hemen aynı olarak tasarlanıyor. Zaten farklı olmasına gerek de yok.



Devastation

Unreal motorunu kullanan Devastation'ın kesin çıkış tarihi açıklandı: 25 Şubat 2003. Oyun, grafiklerin yanında yapay zekâ ve aksiyon sahneleri konusunda da çok iddialı hazırlanıyor.



Hidden & Dangerous 2

Evvel zaman içinde yapımına başlanıldığı duyurulan, ancak ne zaman piyasaya çıkacağı belli olmayan H&D2'nin de çıkış tarihi bu ay belli oldu: 25 Mart 2003.



Homeworld 2

Homeworld 2'nin çıkış tarihi şu anda belli değil. Oyun hakkında elimizde neredeyse hiç bilgi de yok, ama bu, Homeworld 2'yi merakla beklemediğimiz anlamına gelmiyor. Bekliyoruz tabii ki...

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
007: Nightfire	Aksiyon	6-Aralık-2002
1914: Great War	Strateji	23-Şubat-2003
Abducted	FPS	Belli Değil
Adam Blaster	Aksiyon	Belli Değil
American Conquest	Strateji	14-Şubat-2003
Anno 1503 AD	Strateji	7-Mart-2003
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	28-Mart-2003
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003
BloodRayne	Aksiyon	25-Nisan-2003
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	1-Haziran-2003
Championship Manager 4	Spor	28-Şubat-2003
Chaser	FPS	28-Mart-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil
Command & Conquer: Generals	Strateji	14-Şubat-2003
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	28-Şubat-2003
Deus Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil
Devastation	FPS	25-Şubat-2003
DOOM III	FPS	Belli Değil
Driver 3	Yarış	Belli Değil
Duality	Aksiyon	Belli Değil
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil
Etherlords II	Strateji	Belli Değil
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	28-Mart-2003
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil
Far Cry	FPS	Belli Değil
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil
Freelancer	Simulasyon	Belli Değil
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil
Ghost Master	Strateji	28-Mart-2003
GoldenLand	RPG	29-Mart-2003
Gothic II	RPG	21-Şubat-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil
Grom	RPG	7-Şubat-2003
Halo	FPS	27-Haziran-2003
Hidden & Dangerous 2	Taktik	25-Mart-2003
IGI 2: Covert Strike	Taktik FPS	Belli Değil
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simulasyon	20-Şubat-2003
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayıs-2003
Impossible Creatures	Strateji	Belli Değil
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	2-Haziran-2003
Kohan II	Strateji	Belli Değil

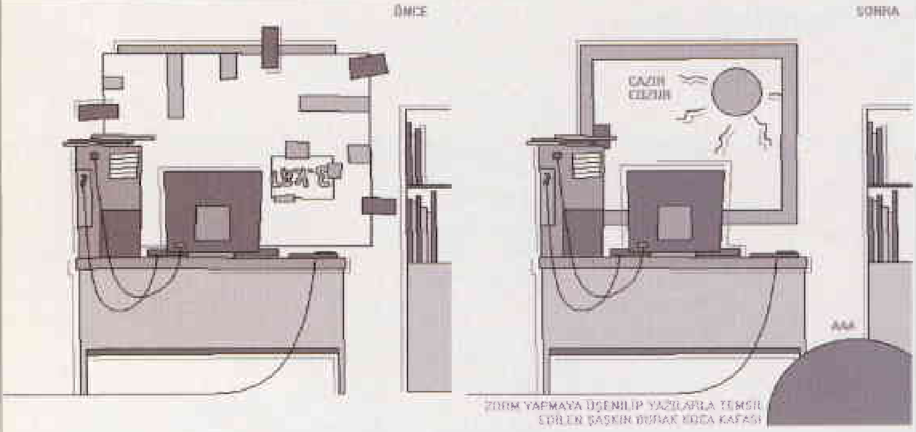
Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
Kriz	Online Strateji	15-Şubat-2003
Lethal Dreams	RPG	Belli Değil
Lineage II: The Chaotic Chronicles	MMORPG	Belli Değil
Lionheart	RPG	28-Mart-2003
Master of Orion 3	Strateji	6-Ekim-2002
Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Mercedes-Benz World Racing	Yarış	Belli Değil
Midway: Naval Battles	Strateji	Belli Değil
Myst Online	Adventure	Belli Değil
Pax Romana	Strateji	29-Kasım-2002
Post Mortem	Adventure	Belli Değil
Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Psychotoxic	Aksiyon	01-Mart-2003
Quake IV	FPS	Belli Değil
Rabid Dogs_	Taktik FPS	28-Mart-2003
Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	13-Şubat-2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	03-Mart-2003
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
Sea Dogs II	RPG	Belli Değil
Silent Hill 2	Aksiyon	29-Kasım-2002
Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayıs-2003
SimCity 4	Strateji	17-Haziran-2003
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002
Star Trek Elite Force II	FPS	Belli Değil
Specnaz: Project Wolf	FPS	Belli Değil
Spellforce: The Order of Dawn	Strateji	27-Haziran-2003
SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Thief III	FPS	Belli Değil
The Great Escape	Aksiyon	29-Haziran-2003
The Sims Online	Simulasyon	31-Haziran-2003
Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	31-Haziran-2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	28-Şubat-2003
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Unreal II: The Awakening	FPS	24-Haziran-2003
Vietcong	FPS	28-Mart-2003
Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
White Fear	Adventure	Belli Değil
Wildlife Park	Strateji	30-Haziran-2003
Will Rock	FPS	28-Mart-2003
Worms 3	Strateji	Belli Değil
XIII	FPS	27-Mart-2003
Y-Project	FPS	28-Mart-2003

LİSTEYE YENİ GİRDİ

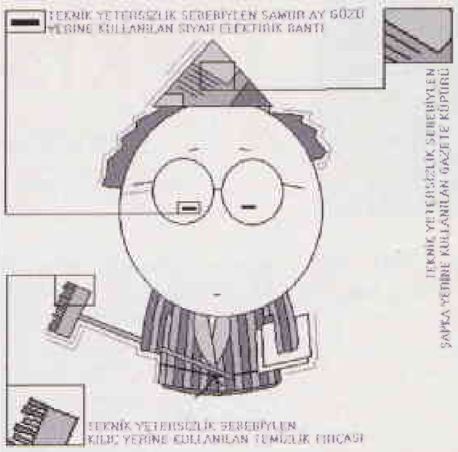
ERTELENDİ

ofiste bu ay

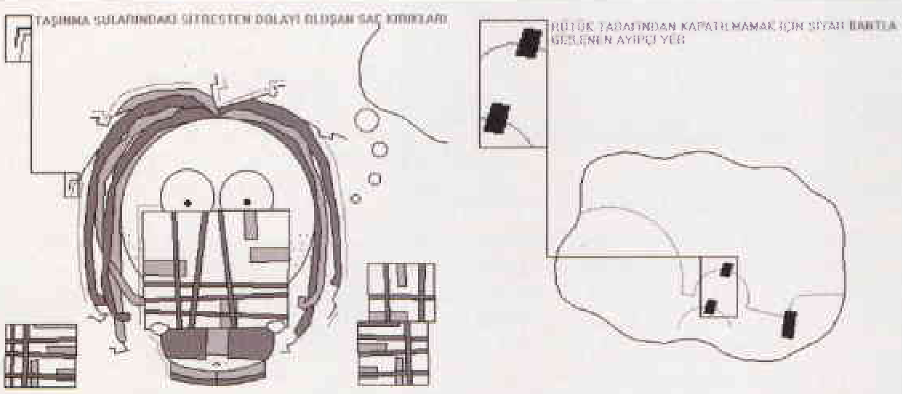
Her şey oldu!



purak Purak ve de Pakmenek adındaki koca kafalı editör bu ay, taşındıktan sonra koca kafasıyla birlikte oturduğu yerde çizikli ve pis monitörüne dışarıdan ışık vurması sebebiylen pencereye Levıl kolilerinden birinin kapağını yapıştırdı. Bu eylem sonrasında Purak ofiste yokken Sinon'la Gökhun, dışarıdan binanın koli sanıldığı gerekçesiyle zavallı Purak'ın koli kapağını indirip masasının 2 mil ötesine koydular. Daha sonra ofise gelen koca kafalı editör Purak Pakmenek koli kapağının yerinde olmadığını ve de monitörünün parıl parıl parladığını görünce `Aaa, kartonum düşmüş` dedi. Polyanna Purak'ın bu iyimserliğine pek duyarlanan Levıl jamiası toplucenek ağladı. Fırk...

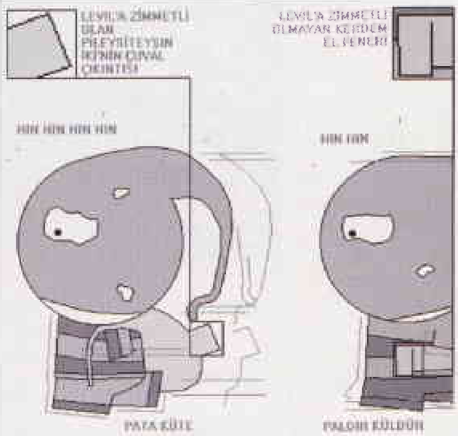


sinon Sinon ise bu ay çok fazla Onimuşa oynayarak ve de bunun etkisinde kalarak dergiye Samuray olarak geldi. Teknik yetersizlikler sebebiylen; samuray kılıcı yerine Hikmet'in temizlik fırçasını, samuray şapkası yerine bir gazete küpürü, samuray gözü yerine elektirik bantı ve de samuray giysisi yerine bornoz giyen Sinon'u gören Levıl sakinleri köşe veyahut bucak kaçıştı. Köşe bucak kaçışırken Ecovit Bıktım'a çarpan Levıl editörleri omurilik kemiklerini kaybetti.

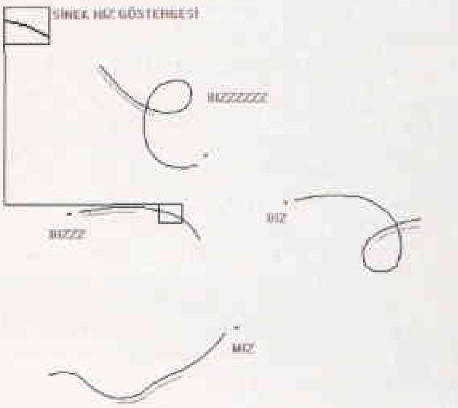


gorcan1 Kımıl Zararlısı Gorcan Abi bu ay taşındı. Taşınma sırasında oldukça yorulan ve koli kaldırıp indirmekten kriko fıtığı olan Gorcan Abi, yaptığı basın toplantısında; eve daha rahat gidip gelmek, daha az yorulmak veyahut ne bileyim, daha az yemek yemek için taşındığını belirt... Aaaaa!..

gorcan2 ...Daha az yemek yemek veyahut benzeri sebeplerden dolayı taşındığını belirten Kımıl Zararlısı Gorcan Abi, meğersem eve kız atmak için yeni eve taşınmış! Vay serseri!



cen kerdem Geçtiğimiz ay aramıza katılan Siyam Cen Kerdem'leri Cen Kerdem ise bu ay dergiyi soyarak kayıplara karıştılar. Dergiden; bir adet PileySiteyşın iki, bir adet Levıl 2002 Aralık sayısı, bir adet Virçuya Faytır 4, bir adet Eşer Güfen`ve de çok sayıda oricinal oyun çalarak pata küte diye kaçan Cen ile Kerdem, tanınmamak için soygun esnasında kafalarına kaçmış bağyan çorapı geçirdiler. Allah onları davul yapsın.



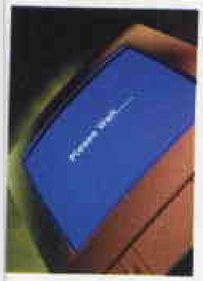
sinek conıtın, coni, mişel ve ökkeş Sinekler ise bu ay bız bız diye uçtu. Conıtın, Coni, Mişel ve Ökkeş isimlerindeki dört sinektaş, alfabetik sırayla; Purak, Fırt, Sinon ve de Mad Dok'u etkisiz hale getirdi. Bunun üserine araya giren firiilens Obur Baryam ise `Bırakın ben hepsini yerim! Baksanıza nasıl da lezzetliler!` diyerek tüm sinekleri yedi. Iyyy!

SEVGİLİ OKURCUSU GÜNLÜKÜ;

BU SATIRLARI SANA YAZARKEN NE KADAR DANGOZ OLDUĞUMU BİLEMEZSİN. SIRF Bİ'KARE DAHA FAZLA ÇİZMEYEYİM, Bİ'KARE DAHA AZ ÇİZEYİM, Bİ'KAREDEN ŞEY YAPAYIM DİYE, BU SATIRLARI SANA YAZIYLA YAZIYORUM. TABİYİ Kİ SEN BU SATIRLARI OKURKEN ÇOK KIZGIN OLACAKSIN FEKAT NE YAPAYIM, Bİ' KARE DAHA AZ ÇİZMEK İÇİN NELER YAPMAM Kİ... BU AY PATU HEPGÜNCEL DERGİYE GELDİ. PURAK'IN BİLGISAYARINA OTURDU. SONRA PURAK GELDİ, PATU PURAK'IN BİLGİSAYARINDAN KALKTI VE SİNON'UN BİLGİSAYARINA OTURDU. SİNON DA GELİNCE BU KEZA FIRILDAK PATU DERGİNİN ORTASINA Bİ' LEPTOP KOYARAK PİKNİK VARI Bİ' ŞEKİLDE YAZISINA ÇALIŞTI. BUNUN DIŞINDA GÜFEN ÇATAK DERGİYE HİÇ UĞRAMADI. DAHA SONRA CAN KÖRİ ADI VERİLEN KÖRİ SOSLU FIRILENDS YAZARI ŞEYSİYLE Bİ' ARA DERGİYE GELDİ. FIRT'A FIFA 2003'ÜN NEREDE OLDUĞUNU SORDUKTAN SONRA "FIFA YOKSA BEN DE YOKUM" DİYEREK DERGİDEN KAÇTI. TIP GÖKĞAN HAPİPOĞLU'SU İSE BU AY DERGİYE HİÇ UĞRAMADI. KONSOL MASTIR'I EMİN PARİŞ DERGİYE TELEFON ETTİ, YAZI SORDU, SONRA TELEFONU KAPATTI. SONRA DA GÜNLÜK BİTTİ...

RESMİ ÇİZMEYE ÜŞENEN EDİTÖR FIRT

Yazan ve de Çizen: Fırt Fırt | firat@level.com.tr



RISE OF THE NATIONS

Gerçekten farklı bir strateji!

Tahmini Çıkış Tarihi 28 Mart 2003 Tür RTS Yapım Big Huge Games Dağıtım Microsoft Web www.microsoft.com/games/PC/riseofnations.asp

bize göre

"Civilization 3 ve Age Of Empires karışımı bir RTS, eğer çıkabilirse suyunu çıkarana dek oynayacağız!"

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Brian Reynolds piyasaya dün çıkmış bir programcı değil kesinlikle. Bundan iki yıl önce Firaxis'ten ayrılıp kendi firması Big Huge Games'i kurana dek, Sid Meier gibi adamlarla çalışıp, Civilization 2 gibi oyunlara imza atmış sağlam bir eleman kendisi ve etrafına topladığı adamlar da, üzerinde çalıştığı oyun da şapkanızı çıkarmanızı gerektirecek cinsten.

Rise Of the Nations ilk bakışta katıksız bir Age Of Empires klonu gibi gözüküyor, en azından grafiklere baktığınızda bu hisse kapılıyorsunuz. 18 farklı milletten birini seç, kaynak topla, farklı teknolojik çağlardan geçerek güçlen, dünyaya hükmet! Burada sıradışı olan nedir? Ah, burada sıradışı olan şey oyunu kazanmak için izlemeniz gereken taktiktir. Çünkü bu oyun çıktığında RTS türü hakkında bildiğiniz hemen herşeyi unutmanız gerekecek!





Askerlerim neden ölüyor?

Herşeyden önce çok geniş bir oyun alanından bahsediyoruz, bir santimi diğerine uymayan coğrafi özellikler gösteren haritalar bunlar. Ama daha da önemlisi, krallığınızın sınırları açıkça belirtilmiş ve bunların dışına çıkmak için Scout Rush yapmaktan çok daha fazlasına ihtiyacınız olacak. Herşeyden önce sivil binalarınız sadece başkent ve kasabalara kurulabiliyor, askeri binalar ise sadece kendi topraklarınız üzerine, yani düşmanın dibine kale dikmek pek mümkün değil. Askerlerinizi kendi sınırlarınız dışına çıkardığınız anda ise büyük bir sürprizle karşılaşacaksınız, yabancı topraklarda savaşıyor olmanın getirdiği zorluklar yüzünden hızla güç kaybetmeye başlayacaklar. Tabii ikmal kolları gönderebilirsiniz, ama ne yaparsanız yapın, başkasının topraklarını işgale kalkmak ekonominiz üzerinde büyük bir yük getirecektir, üstelik başarı da garanti değil!

Taktik kararlar ise her zamankinden daha önemli, çünkü savaşan birlikler tıpkı gerçekte olduğu gibi bir anda yön değiştirip her tarafa aynı anda müdahale edemiyorlar. Bunun anlamı sayı üstünlüğünün değil, taktik zekanın gerçekten ön plana çıkması demek. Kalabalık ama evinden uzak bir düşman ordusunu üç koldan kuşatıp yoketmek bu oyunda çocuk oyuncağı, ve aradaki fark çok abartılı olmadıkça teknolojik üstünlükleri de pek o kadar anlamlı olmayacak. Çünkü her milletin cidden sağlam avantajları ve özel birimleri var, hem de hemen her çağda işe yarıyorlar.



Para, Para, Para!

Ekonomi ve diplomasiye gelince, bunlar savaşlar olmadan sınırlarınızı genişletmenin en iyi yolları. Bazı kaynaklar sadece ticaretle kazanılıyor, bazıları ise belli bir çağa gelmeden haritada bile gösterilmiyor. Yani petrole ihtiyacınız olduğunda, daha önce dönüp bakmadığınız o kurak arazinin ya da uzak denizlerin aslında ne kadar değerli olduğunu farkedebiliyorsunuz. Ne yapacaksınız? Yakınlara bir kasaba kurup ekonomisini geliştirerek sınırlarınızı mı büyüteceksiniz, yoksa donanmanızı gönderip düşmanın petrol platformlarını almayı mı deneyeceksiniz? Evet, oyundaki kaynaklar belki tükenmeyecek, ama sizin tüketiminiz arttığından hep daha fazlasına ihtiyacınız olacak. Tıpkı gerçekte olduğu gibi.

Ve bilgi, oyundaki en önemli kaynak! Üniversiteler yardımıyla topladığınız bilgi ileri teknoloji için şart! Hiç üniversite kurmayan bir rakibiniz belki oyundaki en büyük orduyu toplayabilir, ama bu ordunun gerçekten de sizin atom bombanızdan daha etkili olma ihtimali nedir dersiniz? Bu arada, oyunda topyekün bir nükleer savaş mümkün, ama o zaman "Armageddon" oluyor ve herkes kaybediyor!



Görüyorsunuz ya, Rise Of The Nations gerçekten de çok farklı bir oyun olacak gibi görünüyor. Henüz bitmesine bir hayli zaman var ve bu arada oyunda şaşırtıcı değişimler olabilir tabii, ancak genel hatlar artık değişmeyecek denli oturmuş. Sizi bilemem, ama ben "gerçekçi" bir strateji özlemi çekiyorum ve ROTN bana RTS türünü yeniden sevdirecek gibi görünüyor.







ANNO 1503

499 yıl önce buraları hep arsaydı, top oynardık..

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **7 Mart 2003** TÜR **Strateji** YAPIM **Sunflowers** DAĞITIM **Electronic Arts** WEB **www.anno1503.com**

bize göre

"Hem Caesar benzeri bir arabirimle oyuncuların kendi yerleşimlerini geliştirmelerine, hem de Age of Empires'daki gibi gerçek zamanlı olarak askeri üretim ve savaş yapmalarına izin veriyor."

Batu&Gökhan
batuher@level.com.tr

Oyun coğrafyası üzerinde her gün yeni adalar oluşuyor. Adalarındaki gizli laboratuarlarında kimi programcılar klasik türler üzerinde çalışıyorlar. Yeni bir Half-life ya da yeni bir Starcraft, yaratılmayı bekliyor. Ama daha gizli adalar, daha gizli laboratuarlar da var. Programcı Dr. Moreau'ların safkan türleri çaprazlayarak melez oyunlar elde ettikleri, dünyaya yaydıkları laboratuarlar..







Anno 1503, ya da Amerika'da satışa sunulacağı adıyla 1503 A.D. de melezlerden bir tanesi. Hem Caesar benzeri bir arabirimle oyuncuların kendi yerleşimlerini geliştirmelerine, hem de Age of Empires'daki gibi gerçek zamanlı olarak askeri üretim ve savaş yapmalarına izin veriyor.

Anno 1503, -adındaki benzerlikten de tahmin edileceği üzere- birkaç sene önce büyük başarı sağlayan Anno 1602'nin devam oyunu. Peki Anno 1602'nin tüm dünyada dört milyonun üzerinde satış yapmasının ardından (Biliyorsunuz bunlar yalnızca orijinal versiyonun ulaştığı rakamlar. Kopya sayısı ne kadar kimbilir!) Alman yapımcı firma Sunflowers'a oyunu bir zaman makinesine koyup tam 99 yıl öncesine dönmeyi düşündüren ne? Öncelikle dünya tarihinde 16. yüzyıl başlarının çok büyük bir dönüm noktası olduğunu düşünmeleri, özellikle Yeni Dünya'nın keşfiyle kolonileşme ve ticaret hareketlerinin çok hızlanmış olması. Yalnızca senaristler değil, dönemin mimari yapısı ve giysilerinden çok etkilendiklerini söyleyen grafikerler de 1503 yılının seçilmesinde etkin rol oynamışlar. Zaten oyun içinde var olan dokuz ayrı kültürün (Eskimolar, Aztekler, Afrikalılar, Kızılderililer, Moğollar, Güney Pasifik Yerlileri, Venedikliler, Bedeviler ve ayrı bir grup olan korsanlar) kendilerine has binalarına ve giyeceklerine baktığınızda grafikerlerin bu ısrarını daha iyi anlıyorsunuz.

Anno 1602 ile tanışıklığı olan oyuncuları da pek çok yenilik bekliyor. Özellikle savaş sahneleri üç boyutlu olarak oynanıyor ve coğrafi şartlara bağlı olarak birliklerinizin görüş mesafesi ve hızları değişiyor. Ayrıca birliklerin dizilişini ayarlayabiliyor ve tecrübe puanlarına bağlı olarak gelişmelerini sağlayabiliyorsunuz. Savaş yalnızca karayla sınırlı kalmıyor, sağlam bir filo kurarsanız rakip ticaret gemileri üzerine de saldırılar düzenleyebiliyorsunuz.



Savaşmasak da incik boncuk versek olur mu?

Anno 1503, "melez" oluşunun tüm avantajlarını kullanıyor. Eğer SimCity tarzı bir oyun sürdürmek istiyorsanız yapay zeka duruma uyum sağlıyor ve ekonomik rekabet ön plana çıkıyor. Buradaki stratejiniz de seçtiğiniz kültüre göre değişiyor. Örneğin eskimolar balina yağı üretimine ağırlık verirken, Venedikliler (bugün olduğu gibi) en zarif ayakkabı ve çizmeleri üretip dünyaya pazarlamanın peşinde koşuyorlar. Yok askeri alanda ilerlemek istiyorsanız, bilgisayar da askeri birlik üretimine ağırlık veriyor ve klasik gerçek zamanlı stratejilere daha yakın bir oyun oynamış oluyorsunuz. Aynı özgürlük kaynak yönetimi konusunda da karşınıza çıkıyor. Koyunları kırpıp yün elde etmek, yünü işleyip elbise dikmek gibi bir seçeneğiniz olduğu gibi, doğrudan elbise satan bir ülkeyle ticaret yoluna da gidebiliyorsunuz. Üstelik kaynak yönetimindeki sorunları yalnızca istatistiksel olarak değil, oyun içinde de eğlenceli bir şekilde görebiliyorsunuz. Örneğin ekmek üretiminiz yetersiz kaldığında halk fırınlar önünde kuyruklar oluşturuyor.

Eğer rutin campaign'lerden sıkılırsanız Open-ended seçeneği ile tamamen rasgele yaratılmış bir harita üzerinde, yine rasgele dağıtılmış kültürlerle oynayabiliyorsunuz. Böylelikle oyuncuya her defasında farklı bir senaryo sunuluyor. Oyunun multiplayer seçeneği ise sekiz oyuncuya kadar destek veriyor.

Anno 1503'ün Almanca versiyonu Ekim ayı sonunda Almanya, Avusturya ve İsviçre'de piyasaya sürüldü. İngilizce versiyon için birkaç ay daha beklememiz gerekiyor. Ancak Almanya satış rakamları gösteriyor ki, Dr. Moreau'nun Adası'nda olanların aksine bazen melez türler de safkan atalarının önüne geçebiliyorlar. Üstelik yaratıcılarını yok etmek yerine onları zengin ederek..

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC



Koş koş zıpla: Yeni bölüm

ÇIKIŞ TARİHİ 2002 sonu TÜR Platform YAPIM Ubi Soft Entertainment DAĞITIM Ubi Soft Entertainment WEB www.hoodlumsworld.com

Merhaba sevgili arkadaşlar. Sevilen platform oyunu Rayman'in yeni oyununda bizleri neler bekliyor isterseniz şöyle hep beraber bir göz atalım. Şirin ülkesinin şipşirin bir kasabasında doğan Ray....Nasıl? Giriş cümleleri hani şu çok eski TRT 1 programlarındaki düzgün Türkçeli fakat kalıp kalıp cümleler kullana kullana Hacı Şakir sabunlarını geçer hale gelmiş, insanların belli şekillere girerek





dans ettiği, "aman da aman, nasıl eğleniyoruz" mimiklerini kullandığı programlara benzedi değilmi? Ama ne olursa olsun bu girişler hep işe yarar, o sancılı başlangıç cümlelerinden istediğiniz bir tanesini çekip oturtarak istediğiniz programı sunmanıza hep yardımcı olur. İşte yazılar için de bu geçerlidir. Merhaba arkadaşlar gibi el sallamalı cümlelerde hep işe yaramıştır.

Lum bozulunca

Rayman 3 bozulan bir lum ile başlıyor. Evrendeki tüm lum'lar bozulup her taraf karanlığa gömülünce, Ray sonu Dark Lum Lord'la karşılaşmayla gelecek bir maceranın içine girer. Son bölüme gelinceye kadar buzullardan çöllere kadar bir çok bölgede koşuşturmak zorunda kalacaktır. Bu dünyaları size kısaca anlatayım:





The Fairy Council: Burası Hoodlumların dünyası. Ray işe öncelikle kendi dünyasını kurtarmakla başlıyor.

The Umber Swamp: Burası kokan bir





bataklık. İçinde de bir sürü cadı, peri gibi farklı yaratıklar barındırıyor.

The Moor of Mad Spirits: Fırtınalar ve şimşeklerle savrulan bu dünya özellikle onu işgal eden ruhlar yüzünden meşhur. Üstelik Rayman gibi maceracıalr burada hiç sevilmiyor.

Hoodlum Meedleworks: Bir sürü makine ve makine parçasıyla dolu bu dünya Hoodlumların hazinelerini Plum Juice'a çevirdikleri yer.

Forest of Clear Leaves: Bir zamanlar hayat dolu olan bu orman artık iyi niyetli olmayan bir sürü Hoodlum tarafından işgal edilmiş.

Şimdi de oyundaki bir kaç karakterden bahsedeyim.

Globox: Rayman'in vazgeçilmez dostu olan Globox, Hoodlumların kızgınlığını göstermek için The Dark Lum Lord'u yutmuş durumda. Midesi Lord için iyi bir hapishane oluştursa da Lord'u orada tutmak için devamlı plum juice içmesi gerekiyor.

Murfy: Sert bir adam olan Murfy uçağıyla



düşman kamplarına sızıp görünmeden geri dönerek Rayman'e bilgi sağlamakta. Asla kaybetmeyi göze alamayacağınız bir dost.

Oyundaki düşmanlar aynı kalmıyorlar. Savaşa girecekleri zaman şekil değiştirerek büyük canavarlara dönüşebiliyor ya da kendilerine büyük avantaj sağlayacak silahlar elde edebiliyorlar. Rayman'in dünyası tamamen kendine has ve öncekii oyunlara göre bir çok yenilikle dolu. Tahmin ettiğiniz üzere beklenen bir platform oyununun üzerine pek fazla bir şey yazmak mümkün değil. Çünkü bu tip oyunların asıl sırrı level tasarımlarında,oynanabilirliğinde ve grafiklerinde saklıdır. Doğal olarak ne yapılırsa yapılsın görmeden bir şey dememiz pek mümkün değil. Yanlız oyunun genel yapı olarak 15 yaş ve altına hitap ettiğini söylememiz sanırım yerinde olacak. Oyun yalnızca PC için değil PS2 ve Box için de yapılıyor. Herkese hitab etsede ben yaş olarak biraz daha küçük okurlarımız için daha ideal bir oyun olacağını düşünüyorum.

bize göre

" Hoplayıp zıplamayı ve arada güzel grafikler görmeyi seviyorsanız Rayman tam sizin oyununuz. "

Burak Akmenek
burak@level.com.tr





BLITZKRIEG

Adolf Amca'dan savaş tarifleri...

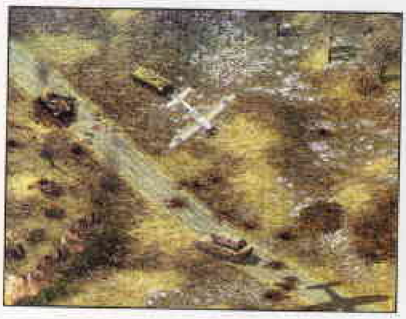
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **28 Mart 2003** TÜR **RTS** YAPIM **Nival Interactive** DAĞITIM **CDV Software** WEB **www.cdv-blitzkrieg.de**

bize göre

"Eğer Blitzkrieg vaad edildiği kadar başarılı olabilirse RTS türü içinde tamamen yeni bir alt sınıf oluşturmayı başarabilir. Tabii bizi de makine başına bağlar. Oooof, OF!"

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Merhaba sevgili okurlar, "Yeni Başlayanlar İçin Almanca" köşemize hoş geldiniz. Birkaç anahtar kelimeyle dersimize başlayalım. "Blitz" yıldırım, "Krieg" ise muharebe demek olup, ikisi birleştiğinde ne anlam ifade ettiğini tahmin edemeyene Alman dilinde "Dumkopf!" yani "Ayıp ama!" denir. Bunun haricinde Almanca'da her dediği sorgusuz yapılan manyaklara "Führer" denmesi de adettendir. "Führer" denilen şahıs ulumaya ve kendi kuyruğunu ısırmaya çalıştığında ise kötü şeyler olacak gibisinden bir batıl inanış mevcuttur. Bu gibi durumlarda sağ el havaya kaldırılarak "Heil!", yani "Yalarım!" diye bağırmanın kötü şansı defettiği ileri sürülse de, tarihte kayıtlı olaylar bunun boş bir inanış olduğunu kesinlikle ispat etmiştir.



Neyse, geyiğin dibine fazla vurmayalım da, ben size Rus oyun firması Nival'ın en son projesinden bahsedeyim, olur mu? Şimdi şunu anlamalısınız, Ruslar İkinci Dünya Savaşı'nı kolay unutmayacaklar, tıpkı Japonlar gibi. Çünkü cidden büyük kayıplar verdiler. Bu yüzden önümüzdeki yıllarda Rus firmalarından daha da fazla İkinci Savaş oyunu görmeyi bekleyebiliriz gibime geliyor, hem ne de olsa bu aralar trend bu yönde, değil mi?



Peki ama?

Blitzkrieg tür olarak katıksız bir RTS, yani gerçek zamanlı strateji, ama Command & Conquer ile en ufak bir benzerliği varsa ben de penguen olayım! Hmmm, peki o zaman bu oyun neye benziyor? Sudden Strike oynadınız mı hiç? Hah, işte o oyunla olan benzerliği çok daha fazla. Yani üs kur, kaynak topla, adam üret olayı yok, katıksız savaş var! Ama Nival programcıları işi daha da ileri götürmek ve RTS'lerin sağlayabileceği aksiyonu, sadece katıksız Wargame türünde bulunabilecek gerçekçilikle birleştirmeye karar vermişler.



Blitzkrieg üç farklı tarafın her biri için devasa boyutlarda birer seferberlik senaryosu içeriyor. 1939-1945 yılları arasında geçen savaşları konu alan senaryolar gerçeğe tam anlamıyla sadık kalınarak oyuna aktarılıyor. Ancak burada benzer oyunlardan büyük bir fark var. Oyunda Ardenler Çarpışması ya da Leningrad Muhasarası gibi mühim savaşlar olayların akışında anahtar rol oynuyorlar. Ne var ki bunların haricinde bir de yan görevler var ki bunlar görev jeneratörü tarafından oluşturuluyorlar. Bu yan görevlerden aldığınız sonuçlar ana savaştaki olayları ciddi biçimde etkiliyor. Diyelim ki bir yan görevde Alman ikmal kolarını vurdunuz, o vakit ilgili ana çatışmada karşınıza çıkacak olan düşmanların gücü daha çabuk tükenecektir. Ayrıca birimleriniz bu yan savaşlarda tecrübe kazanıyor ve bazen yeni yetenekler bile geliştirebiliyorlar.



Ama yanı?

Blitzkrieg her açıdan tam anlamıyla gerçekçi bir oyun olacak, askerlerden savaş araçlarına ve savaş alanlarındaki nesnelere dek herşey hem her açıdan aslına uygun, hem de tahrip edilebilir olarak tasarlanıyor. Şehir yıkıntıları arasında savaşırken binaların yıkılmasından korkmanız, yağmurda birliklerinizin çamura saplanmasından çekinmeniz gerekecek. Ama iş bu kadarla da kalmıyor, özellikle savaş araçları farklı şekillerde saf dışı kalabiliyor. Mesela tanklar paletlerini, motorlu obüsler personelini yitirebiliyor. Tankı onarmak ya da ele geçirmek mümkün, ama tabii elinizde uygun birimler olmalı. Ayrıca savaş alanındaki diğer etkinliklere de oyunda yer veriliyor. Mesela istihkam bölükleri siperler kazabiliyor, köprüler kurabiliyor, mayın döşeyebiliyorlar. Ve tabii hepsinden önemlisi askerlerinizin moral seviyeleri oluyor. İşlerin sarpa sarmasına izin verip birliklerin moralini pis ederseniz, kendinizi savaş meydanında sap gibi dikilirken bulmanız işten bile olmayacak.



Blitzkrieg fikir olarak hayli çekici bir proje, Wargame gerçekliğini RTS dinamizmiyle birleştirmek iyi bir fikir, ama yapması çok kolay değil. Bakalım Nival gibi pek öyle acemi sayılamayacak bir firma bile bunun altından kalkmayı başarıp, ortaya dengeli ve oynaması zevkli bir oyun koyabilecek mi, 2003 ortasına doğru göreceğiz.



CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Terim, Lorant, Lucescu... Bilin bakalım hangi oyun bu?

ÇIKIŞ TARİHİ **Şubat 2003** TÜR **Menajerlik** YAPIM **SI Games** DAĞITIM **Eidos** WEB **www.sigames.com**

Tahmin etmesi zor olmasa gerek, tabii ki bahsettiğimiz oyun Championship Manager. Üstelik de yakın bir süre içerisinde çıkacak olan son versiyonu: CM 4. Şimdi oyunun ismini anında kendimi bir an için garip hissettim. Nitekim, normalde normalde her yıl şu sıralar Championship Manager serisinin yenisi çıkmış oluyordu ve de ben deliler gibi, yemeden, içmeden, bilgisayarın başından kalkmadan onu oynuyor oluyordum. Bu sene SI Games bize kötü bir sürpriz yaptı ve oyunun Şubat ayında çıkacağını duyurdu. Ben dahil bir sürü kişi için oyunun geç çıkması büyük bir hayal kırıklığı oldu diyebiliriz.

Böyle geç kalmasına rağmen bu oyunu beklemeye değeceğine size garanti verebilirim. Bunu neye dayanarak mı söylüyorum? Tabi ki SI Games'in tecrübesine ve bugüne kadar çıkardığı, imza attığı oyunlardaki kaliteye bakarak. Aranızdaki Championship Manager oyuncularının, şu güne kadar oynayıp da beğenmediğiniz veya sizi gerçekten hayal kırıklığına uğratan bir SI Games oyunu oldu mu? Ben açıkçası hatırlamıyorum ve de bundan sonra da böyle birşey olacağına inanmıyorum.





Geç çıkıyor ama güç çıkmıyor

Oyunun böyle geç çıkması için de zaten adamların yeterli sebepleri olduğunu düşünüyorum. Bir kere oyunun motorunu tamamen değiştiriyorlar. Artık maçlarımızı sadece spikerin laflarının geçtiği, oyuncularımızın ratinglerini gördüğümüz sıkıcı bir ekranda oynamayacağız. CM 4 bu alanda radikal bir karar alıp, tepki çekmeyi de göz önüne alarak 2D bir maç motoru hazırlıyor bizler için. Bu ne mi demek? Yani oyuncularımızı 2D olarak çizilmiş bir sahada, noktalar olarak topun peşinden koşarken izleyeceğiz. "Eeee bunun bize yararı ne, ben eski spikerli sistemde gaza geliyordum" diyenleriniz elbette olacaktır. Zaten SI Games'in de az da olsa çekindiği tepkiler bunlar. Onun dışında bu değişikliğin bizlere çok şeyler sağlayacağını düşünüyorum. Mesela Ümit Özat'ın, takım 2-0 önde iken gereksiz yere topla ilerlemeye çalışıp topu kaptırdığını ardından da gol yediğinizi göreceksiniz. Ümit'i oyundan almaktan çekinmeyeceksiniz. Veya bir orta geldiğinde oyuncunuzun topu kornere atmak isterken kendi kalesine attığını göreceksiniz. Bu gibi durumlarda eskiden oyuncunuzun rating'i düşerdi ve pozisyonun gelişimini görmediğiniz için onu oyundan alırdınız. Şimdi ise golün tamamen şansa olduğunu görüp oyuncunuzu oynatmaya devam edeceksiniz.

Gel Şubat gel...

2D motoru halen bazılarınızı tatmin etmemiş olabilir çünkü içlerinden "Peh ne var ki 2D motorda EA Sports kaç yıldır 3D motor kullanıyor menejerlik oyunlarının maçlarında" diyorlardır. Ancak hatırlarsanız 3D maç motorlarında her zaman kaleci ile aynı şekilde karşı karşıya kalınıyor, top hep aynı şekilde taca, auta veya kalenin içine gidiyor. Farklı birşeyler görmek için çırpınıyorsunuz ve bir süre sonra bu size baygınlık veriyor, ardından da 3D şekilde maç izlememeye başlıyorsunuz. İşte CM burada kesinlikle çok büyük bir yenilik getiriyor. O yüzden bu yeni versiyonu sabırla ve halatla çekerek beklemenizi tavsiye ediyorum (ip kalmadı da).

"Eee, bu yeni versiyonu sadece bu motor için mi bu kadar bekleriyoruz?" diyenlere ne yazık ki cevabım "evet" olacak. 2D motordan başka bekleyeceğiniz maksimum şeyler şunlar olmalı: Oyuncularla ilgili daha detaylı istatistikler, medya, diğer teknik direktörler, scoutlar ile çok daha detaylı iletişim, daha detaylı kontratlar ve gelişmiş yapay zeka. Maalesef bu konular hakkında SI Games ağzındaki baklayı bir türlü çıkarmıyor, sadece "yenilikler" olarak bizim ağzımıza bir parmak bal çalıyor. Biz de doğal olarak gaza geliyoruz ve daha bir şevkle bekliyoruz. Haydi CM 4 gel de, bütün dertlerimizi, işlerimizi bir kenara bırakıp takımlarımızı dünyanın en büyüğü yapmaya çalışalım.

bize göre

" Gelince menejerlik oyunları arasındaki yerinin zirve olacağı şimdiden belli."

Can Kori
can@level.com.tr









SILENT STORM

Bir keskin nişancı, bir bomba uzmanı bir de öncü uçağa binmişler..

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **Mayıs 2003** TUR **Taktik/RPG** YAPIM **Nival Interactive** DAĞITIM **Jowood** WEB **www.nival.com**



bize göre

" İnce duvarları delebilecek, kalın duvarları havaya uçurabilecek, telleri kesebilecek, çatıları yıkabileceksiniz. "

Batu&Gokhan
batuher@level.com.tr

Asparagas haber yapma anlayışı yalnızca magazin basınına ait bir özellik değil. Bundan aylar önce Rage of Mages, Evil Islands ve Etherlords gibi fantastik oyunlardan tanıdığımız Nival Interactive için "Bu adamlar Sir-Tech Canada'yı satın almışlar, Jagged Alliance 3 üzerinde çalışıyorlarmış." haberleri kulaktan kulağa yayılmıştı. Lakin bu söylentinin "Kabak yiyerek ayda sekiz kilo verin!" ya da "Konuşan kurbağa heyecan yarattı!" türünden haberlerden farksız olduğu, Nival ile Sir-Tech Canada'nın hiçbir bağlantısı olmadığı ortaya çıktı. Ancak bu söylentide bir miktar gerçek payı bulunuyordu: Bir zamanlar Sir Tech'de çalışmış ve Jagged Alliance serilerinin senaristliğini yapmış olan Shaun Lyng, Nival'e geçmişti ve yeni bir taktik/RPG ortaya çıkarmayı amaçlıyorlardı.







Çalışmanın ürünü olan Silent Storm, hem Commandos'a, hem Fallout'a, hem Jagged Alliance'a benziyor. Ancak her oyunun, oyuncuyu kısıtlayan yönlerinin yapımcılar tarafından bulunup yok edilmesi, böylelikle de oyuncuya sınırsız özgürlük sağlanması amaçlanıyor.

Sen gel, sen gel, bir de sen gel!

Oyun 1943 yılında geçiyor. Savaşın başından beri ön saflarda çarpışmış bir subayı yönetiyorsunuz. Ama –tıpkı Commandos'da olduğu gibi- özel görevler için hazırlanmış bir grubun başına getiriliyor ve düşmanın cephe arkasına sızıp gizli operasyonlar düzenlemek üzere görevlendiriliyorsunuz. Ancak Silent Storm'da Commandos'un aksine önceden belirlenmiş karakterleri değil, kırkın üzerinde karakter arasından sizin seçtiğiniz beş tanesini yönetiyorsunuz. Her karakterin bir mesleği (öncü, keskin nişancı, sıhhiye, bomba uzmanı vs..) ve zeka, güç, çeviklik gibi özellikleri bulunuyor. Bu özellikler karakterinizin yakın dövüş, tıp, gizlilik gibi yeteneklerini etkiliyor. Bununla da kalmıyor, karakteriniz geliştikçe elli kadar ikincil yetenek arasından seçimler yaparak onu istediğiniz yönde geliştirme şansınız bulunuyor.

Silent Storm'da karakterleriniz hazır olarak sunulmadığı için bir görevi bitirmenin pek çok farklı yolu bulunacak. Bunda oyunun fizik motorunun da etkisini gözardı etmemek gerekiyor. Tamamı üç boyutlu olarak tasarlanan oyunda çevredeki yapıların tümüyle etkileşim kurabileceksiniz. İnce duvarları delebilecek, kalın duvarları havaya uçurabilecek, telleri kesebilecek, çatıları yıkabileceksiniz. Hatta her merminin balistik özelliğine göre verdiği hasar değişecek. Mermilerin isabet ettiği yüzeyler de büyük önem taşıyacak. Duvarlara çarpan mermiler seker-ken, tahta kapıları vuran mermiler kapıyı delip geçecek, hatta arkasında duranları yere serebilecek. Sadece bu nedenle programcılar karakterlerin durdukları yerleri çok iyi belirlemeye çalışıyorlar. Duvarın yanına bırakılan bir grup dinamit lokumunun duvarla birlikte arkasında duran subayı da havaya uçurmasını, o subayın bölüm sonunda canlı ele geçirilmesi gerektiği için oyuncuların anlaşılmaz bir "Görev başarısız!" mesajı almalarını hiç kimse istemiyor çünkü!

Bir hışırtı duydum sanki ?!

Karakter seçimleri önemli olsa da belli bir karakterin eksikliği Commandos'daki gibi hayati olmayacak. Çünkü her karakter sınırlı da olsa diğerlerinin yeteneklerine sahip. Uzak atışlar için mutlaka bir keskin nişancınızın bulunması gerekmeyecek ama elbette bir bomba uzmanının atışları da keskin nişancı kadar isabetli olmayacak. Yalnızca oyun öncesinde yaptığınız seçimler değil, oyun içinde yaptığınız seçimler de senaryonun yönünü değiştirebiliyor. Örneğin Axis senaryosunu seçip Alman, İtalyan ya da Japon olarak oynarsanız kimi aşamalarda Müttefikler'e katılmak ya da yolunuza devam etmek gibi ikilemlerle karşı karşıya kalacaksınız. Senarist Shaun Lyng, yalnızca ana öyküyle değil, karakterlerin tüm diyalogları ile de bizzat ilgileniyor. Hatta "Fire in the hole!-Dikkat bomba atıyorum!" anlamında kırk farklı cümle bulduğu bize ulaşan haberler arasında! Bomba demişken, Silent Storm'da atılan her bombaya, her mermiye kulak vermeniz gerekecek. Çünkü Dolby Surround 5.1 desteği olan oyunda yalnızca dinleyerek bile rakiplerinizin yönünü tespit edebileceksiniz. Biz de kulaklarımızı kabarttık bekliyoruz. Bakalım "fırtınadan önceki sessizliği" bozan ilk bomba ne zaman atılacak ?



CALLSIGN CHARLIE

Welcome To The Jungle!

ÇIKIŞ TARİHİ 01 Haziran 2003 TÜR FPS YAPIM Outsider Development DAĞITIM Henüz belli değil. WEB www.bloodrayne.com



Outsider Development adını hiç duymadınız. Çünkü bugüne dek hiç oyun çıkarmadılar. Ne var ki merkezi Slovenya'nın başkenti Bratislava'da bulunan bu yazılım şirketi programcılık alanında pek yeni sayılmaz. 1997 yılından beri uluslararası alanda çeşitli yazılımlar geliştirerek belli bir üne kavuşmuşlar. Çoğu eski Doğu Bloğu ülkesindeki gencin yaptığı gibi, en az yatırımla en verimli biçimde para kazanmanın beyin güçlerinden faydalanmak olduğunu keşfeden bu elemanlar oturup kod yazmakta hayli başarılılar sizin anlayacağınız. Eh, genç adamlar, bilgisayar oyunlarına da hiç yabancı sayılmazlar. Haliyle 1999 yılında aralarına katılan bazı grafik tasarımcıların da gazıyla kalkıp oyun yapmaya karar vermişler.

İlk başlarda ne yapacaklarına pek emin değillermiş, o yüzden oturup 2D bir RTS motoru yazmaya koyulmuşlar. Ancak sonradan bu piyasanın zaten bolca ucuz klon içerdiğini görüp yön değiştirmeye karar vermişler, çünkü ortaya orijinal birşeyler koymak istiyorlarmış. Sonunda dönmüş dolaşmış, FPS türünde karar kılmışlar. Ama sanırım ki Rainbow Six ve benzeri oyunlara olan hayranlıklarından dolayı olaya taktik takım boyutunu da eklemeye karar vermişler.

Ölüm Tarlaları

Outsider programcıları oyun alanı olarak Vietnam savaşını seçmişler, çünkü bu dönemin oyunlarda pek fazla işlenmediğini düşünüyorlar. Haksız da sayılmazlar, birkaç çok eski yapım dışında nedense bu savaş hep gözardı edilmiştir, belki de özellikle Amerikan halkı açısından pek iyi hatıralar taşımadığından olsa gerek, kimbilir? Ama zaten hangi savaş iyi hatıralar bırakır ki? Neyse, oyunun adı da sebepsiz yere seçilmemiş, "Charlie" bir askerin ya da manganın çağrı kodu olarak kullanılabilen bir isim. Ancak bunun da ötesinde Amerikan askerlerinin Viet Cong gerillalarına verdikleri genel isim olma özelliğini taşıyor. Ve Outsiders programcıları üstüne basa basa bunun önünüze gelen "sarı benizliyi" vurduğunuz sıradan bir oyun olmayacağını, aksine Vietnam savaşına çok daha "insani" bir bakış açısı getireceğini belirtiyorlar. Ne de olsa cephenin iki tarafında da ölenler insandı, her ne kadar bazıları ısrarla tersini iddia etse de.

Charlie için tamamen kendi hazırladıkları grafik motorunu kullanan programcılar, oyuna sağlam ve sürükleyici bir senaryo katmayı, bu sayede sizi hem kendi karakteriniz, hem de "takım arkadaşlarınız" ile yakınlaştıracak bir atmosfer yaratmayı umuyorlar. Bu senaryo uyarınca sizin takımınız genellikle cephe gerisinde çok gizli operasyonlar yürüten bir grup Yeşil Bereli'den oluşacak. Özellikle dost ve düşman yapay zekası üzerinde çok çalışan programcıların amacı hem yanınızdaki sanal elemanları vazgeçilmez kılmak, hem de karşınızdaki düşmanları çoğu oyunda düştükleri korkuluk statüsünden kurtarmak.

Tüneller

Tabii her zaman için savaşın bir diğer önemli unusuru da savaşın yapıldığı mekandır. Vietnam Amerika için çok zor bir savaştı, çünkü herşeyden önce Amerikan askerleri tamamen tanımadıkları topraklarda, adetlerine yabancı oldukları düşmanlarla çarpışmak zorundaydılar. En iyi yetişmiş askerler için bile tropik yağmur ormanları tam bir ölüm tuzağından farksızdı. Oysa Vietcong askerleri evlerinin salonundaymışçasına rahat çarpışabiliyor, olayları istedikleri yöne çekebiliyorlardı. İşte oyundaki haritalar oyunculara bu duyguyu birebir verecek biçimde planlanmaya çalışılıyor. İçine gireceğiniz ormanlar doğal ve yapay tuzaklarla dolu olacak, tabii Vietcong'ların ünlü tünellerinden ve içlerini dolduran gerillalardan bahsetmiyorum bile!

Programcıların özen gösterdikleri bir başka konu da o dönemin askeri argosundan silahlarına dek herşeyin aslına uygun biçimde oyuna aktarılması. Bunun için çeşitli askeri uzmanlardan yardım alıyorlar ve hatta bildiğim kadarıyla danışmanlık yapacak Amerikalı Vietnam gazileriyle de bağlantı kurmaya çalışıyorlardı. Tabii oyunun çıkmasına daha çok var, yaklaşık bir sene daha beklemek gerecek. Ancak eğer Outsider programcıları niyetlendikleri işin altından kalkabilirlerse, Commodore 64 zamanındaki Platoon'dan sonra yapılmış en sağlam Vietnam oyunuyla isimlerini duyurabilirler. Bekleyip görmek gerek.











bize göre

"İlk oyununu yapan bir firma için hayli iddialı bir proje, ancak sadece grafik motoruna bakarak bile şimdiye dek yapılan Vietnam oyunlarından daha başarılı olacakları söylenebilir. Yeter ki yapay zekayı berbat etmesinler."

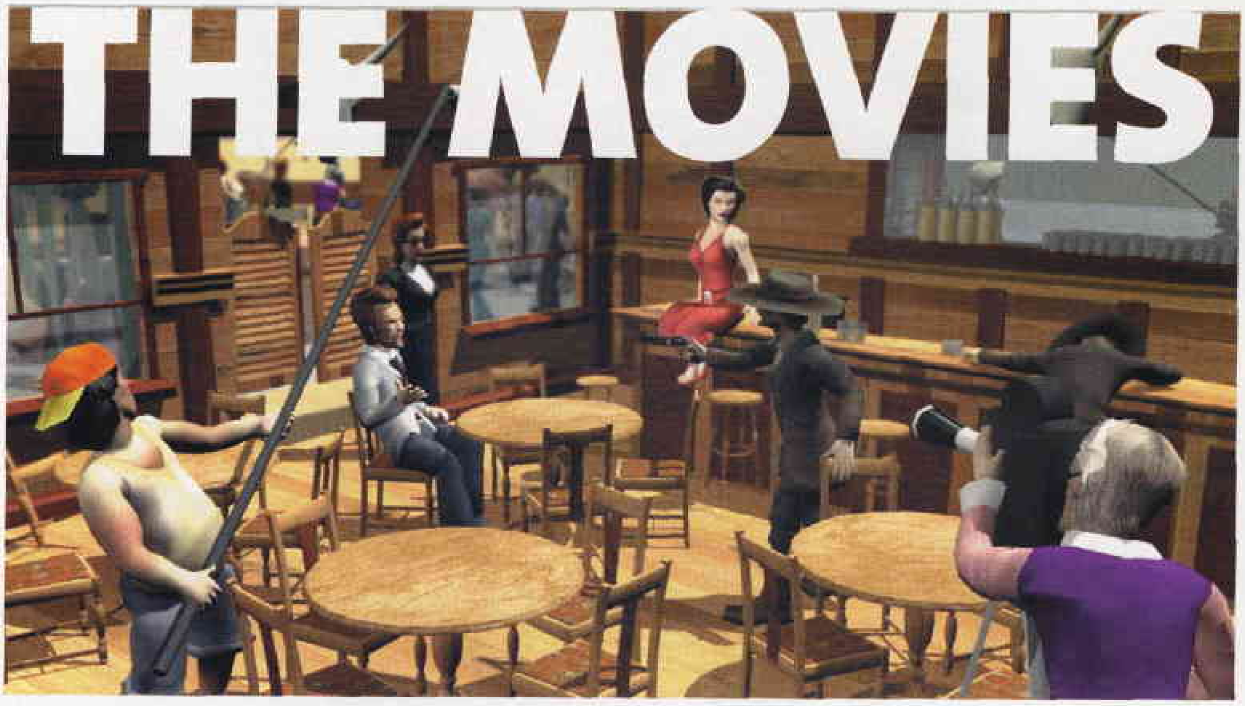
M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr



PETER MOLYNEUX VE...

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

THE MOVIES



Peter Molyneux adı bilgisayar oyunları tarihine silinmeyecek bir biçimde kazınmıştır, çünkü bu adam tıpkı Sid Meier ya da John Carmack gibi oyun piyasasını şekillendirmiş bir avuç dahiden biridir. Bir dönem Bullfrog gibi efsanevi bir şirketi yoktan var etmiş, Dungeon Keeper, Theme Park, Theme Hospital gibi tamamen sıradışı yapımları ortaya koymuş, çalıştığı süre içinde sayısız yeteneği keşfedip yazılım dünyasına kazandırmıştır. Sonradan kurduğu Lionhead şirketi Black & White gibi bir eseri ortaya koyarak bilgisayar oyunlarının ne denli sınırsız bir çalışma alanı olabileceğini tekrar ispat etmiştir. Uzun lafın kısası, Peter Molyneux "oyun" dünyasının pirlerindendir.

Ama "pir" olmak kolay değildir, hele öyle kalmak çok daha zordur. Çoğu insanın "oyun yapıp zengin olmak" hayali kurduğu tartışılmaz bir gerçek, hele ülkemizde gençlerin bu işi "kolay yoldan zengin olmak" için mükemmel bir fırsat olarak gördüklerini hepimiz biliyoruz. "Baba aklımda süper bir fikir var, oyun Doom gibi olacak ama..." diye başlayıp giden konuşmalardan hergün yeterince duymuyor musunuz? Ya da "Abi aslında en süper minibüs simülasyonu yapmak, bak şimdi Sarıyer-Taksim hattını aynen modelleyeceksin, sonra da..." gibi hayatında iki el Outrun oynamış her İstanbullu gencin kafasında çakan kıvılcımı çok sıradışı bir fikir zannedenlerle hiç karşılaşmadınız mı? Hemen hepsinin ortak bir noktası vardır, oyundan para kazanmanın çok kolay para kazanmak olduğunu düşünürler. Ah bir de oyun yapmak gibi bir detay olmasa!

Oysa bakın Peter Molyneux ne diyor en son söyleşisinde:

"- Sırf faturaları ödemek için dokuzdan beşe yapılacak bir iş değildir oyun tasarımcılığı. Eğer işe tutkuyla, sevgiyle sarılmıyorsanız, fikirlerin rahatça ortaya konduğu sıcak bir ortam yaratamıyorsanız herşeyi yanlış yapıyorsunuz demektir."

Peki neden böyledir? Çünkü amaç oyunu yapıp bitirmek olmamalı sadece, o süreci yaşamak, ortaya yeni birşeyler koymanın heyecanını tatmak, zorluklarına göğüs germektir.

"- Lionhead gittikçe büyüyor, şimdiden elimizde dört farklı takımı meşgul eden dört apayrı proje var. Ben artık eskisi gibi oturup kod yazmıyorum, vaktimi daha çok projeler arasında bölüştürmeye, tasarımcılara daha objektif bir bakış açısıyla yol göstermeye çalışıyorum. Burada büyük bir sorun var, daha önce Bullfrog döneminden hatırladığım ciddi bir tehlike, o da şirketin aşırı büyümesi. Tabii ki büyüme kaçınılmazdır, durdurmaya kalkışırsam burada çalışan yetenekli insanlar bir zaman sonra sıkılır ve giderler. Öte yandan aşırı büyümüş bir şirket soğuk ve yaratıcılığı öldüren bir yer haline gelir. Yaratıcılık olmadan nasıl yeni fikirler bulabilir, yeni oyunlar yapabiliriz? İnsanlar beni gördüklerinde o bildik "patron" fobisine kapılmaya başlarlarsa nasıl gelip fikirlerini paylaşabilirler, nasıl yaratıcılıklarını konuşturabilirler? Ya ben kendimi yanımda çalışan insanlardan soyutlarsam, isimlerini bile bilmediğim kişilerle nasıl oturup verimli bir biçimde beyin fırtınası estirebilirim?"

Öyle görünüyor ki Molyneux şirket içi bürokrasinin ve yalıtılmışlığın bireyler üzerindeki olumsuz etkilerini iyi biliyor. Ama bunun çaresi nedir?

"- Devamlı toplanıyoruz, haftanın her gününde bir ekiple toplanıp fikir alışverişi yapıyoruz. Sıcak ve demokratik bir ortamda olduklarını hissetmeleri için elimden geleni yapıyorum, onlara patronluk taslamak yerine kafalarındaki tüm fikirleri masaya dökmeleri için teşvik ediyorum. Devamlı ortalıkta gezip herkesle irtibat kuruyorum, ancak hiçbir projeye tüm dikkatimi vermediğim için onların gözden kaçırdığı ya da tıkandığı noktaları bulmam daha kolay oluyor."

Peki hiç kendini baskı altında hissettiği anlar olmuyor mu bu adamın? Her zaman böyle sakin ve yaratıcı düşünebiliyor mu?

"- Aslında devamlı baskı altındayız, özellikle Black & White'dan sonra insanlar Lionhead adından daha da büyük beklentilerde bulunmaya başladılar. Bunun dışında elimizdeki projelerin hemen hepsi kendi içlerinde çok sıradışı olarak tasarlanıyorlar. Bunca yıldan sonra başarısız bir oyun çıkarma fikri pek sıcak gelmiyor tabii. Hepsinin üstüne şimdi bir de Project Ego ve BC ile X-BOX üzerinden konsol pazarına girmekte olmanın getirdiği sıkıntıyı ekleyin. X-BOX gerçekten güçlü ve çalışması kolay bir cihaz, ne var ki biz daha önce hiç konsol oyunu yapmadık, haliyle tasa-



"- Bir sabah uyandım ve kendi kendime şunu sordum, neden kimse kalkıp bir Hollywood simülasyonu yapmıyor?" "

rım dinamiklerine nispeten yabancıyız. Fakat buna rağmen daha önce konsol pazarında hiç rastlanmamış oyunlar ortaya koymaya çalışıyoruz, ki bu da yarattığı gerilim açısından pek hafife alınacak bir durum değil."

Yazının başında da söylemiştim ya, Peter Molyneux altına imzasını attığı oyunların hep sıradışı olmasına özen göstermiş, her zaman yeni konular ve yeni oyun dinamikleri ortaya koymuş bir adamdır. Zaten bu şekilde davranmadan, sırf piyasada tutmuş oyunların ruhsuz klonlarını üreterek ne başarı kazanılabilir, ne de Molyneux gibi oyun dünyasının şekillenmesinde aktif bir role sahip olunabilir. Ama bu kadar kolay mıdır yeni fikirleri ortaya koymak ve kabul ettirmek? Özellikle de bilgisayar oyunlarının artık piyasa araştırmalarına göre şekillendiği böyle bir zamanda?

"- Tabii ki yeni fikirleri ortaya rahatça koyabilmemi sağlayan en büyük avantajım kendi oyun şirketime sahip olmam, bu inkar edilemez bir gerçek. Bu herşeyden önce bana aklıma gelen fikirleri kimseye onaylatmak zorunda kalmadan görüşmeye açabilme imkanı sağlıyor. Mesela en son projemiz olan The Movies aynen böyle ortaya çıktı. Geçen Ocak ayında bir sabah kalktım ve kendi kendime neden hiç kimsenin film yapımcılığı üzerine bir oyun tasarlamadığı sorusu takıldı. Şirkete gittiğimde bu fikri görüşmeye açtım, sonra herşey birbirini izledi. Üzerinde konuştuk, taslağını çıkardık, olası problemleri saptadık ve program kodunu yazmaya başladık."

Molyneux daha önce pek çok sıradışı simülasyona imzasını atmış bir adam, zindanlardan tutun da hastanelere dek pek çok mekanı oyunlarında kullandı. Peki ama film yapımcılığı üzerine bir simülasyon nasıl olabilir?

"- Bunu biz de kendi kendimize çok sorduk, böyle bir konunun simülasyonunu nasıl yaparsınız? Ortada şöyle bir gerçek var ki çoğu insan her konunun her detayını bilmez. Mesela ben, bu yaşıma geldim, halen bir film setinde çalışan her elemanın ne iş yaptığına dair en ufak bir fikrim yoktur. Tabii ki film bittikten sonra tüm o isimler ekrandan akıp geçer, ama gerçekte seyirciyi ilgilendiren birkaç isim vardır, aktörler, aktrisler ve yönetmen. İşte biz de buradan yola çıktık, Movies oyuncuya setteki her elemanla tek tek uğraşma yükünü getirmeyecek. Senaryo yazarı, yönetmen, aktörler ve belli başlı unsurları kullanarak filminizi yapacaksınız. Mesela senaryo yazımında hangi unsurların ön plana çıkacağını çeşitli ayar tuşlarıyla belirleyeceksiniz. Tür Western mi olacak? Ne kadar şiddet içerecek? İçinde hiç aşk olacak mı? Yaptığınız ayarlar ortaya kendine has bir sonuç çıkaracak."

Herhalde bu kadar basit olamaz, yoksa olabilir mi?

"- Hayır, tabii ki hiç basit değil. Senaryo yazımı sadece oyunun bir parçasını oluşturuyor. Bunun dışında film yıldızlarının set içindeki ve dışındaki performansları da söz konusu, tabii ki bunlar çektiğiniz filme doğrudan etki edecek. İçinde bulunduğunuz zaman döneminden film bütçenize dek o kadar çok unsur var ki! Amaç oyuncuyu boğmadan tüm bu detayları oyunda hissedilir kılmak."

Bazılarımız için oyunu gözünün önüne getirmek zor olabilir tabii, ne de olsa daha önce bu türden birşey yapılmadı. Şöyle düşünmek gerek, oyuncular bu oyunda çeşitli ofisler arasında koşturan, zaman zaman çeşitli personelle iletişimde bulunan yöneticileri canlandıracaklar. Aslında konseptin Theme Park'tan çok farkı yok. Ne var ki olay film çekiminde düğümleniyor. Orada gerçekten de bir film çekiliyor olacak ve bu da sabit diskinize kaydedilecek. Filmi sadece çekmekle kalmayacak, galası, aldığı eleştiriler ve gişe hasılatıyla da ilgilenmeniz gerekecek. Ne de olsa bir sonraki filmi yapabilme ihtimaliniz öncekinde kazandığınız başarıyla yakından ilgili.





"- Doğrusu burada sadece bir film simülasyonu söz konusu değil, aynı zamanda sinemanın Amerika'daki tarihsel gelişimine de yakından bakıyor olacağız. Hollywood tarihinde belli dönemler vardır, sessiz filmler, ilk sesli filmler, ilk renkli filmler vs. Ayrıca belli dönüm noktaları da mevcuttur, mesela belirli bir seviyenin üzerindeki çıplaklığın ya da şiddetin kullanılmaya başlandığı zamanlar gibi. Oyuncu burada biraz da kendi tarihini yazacak. Filmlerinizde hangi unsurlara yer vereceksiniz? Bunlar içinde bulunduğunuz döneme ve işlenişe göre seyirciden nasıl tepki alacak? Bunların hepsi çok önemli. Öyle ki doğru zamanlama ile kendi Marilyn Monroe'nuzu yaratabilir, ya da tamamen başarısız olabilirsiniz."



Tabii her filmin bir de maliyeti vardır. Burada oyuncuların bir koltuğa birden fazla karpuz sığdırması gerekecek.

"- Filmi çekereken gerçekten nasıl bir set kuracağınız, aktörlere ne giydireceğiniz gibi tüm önemli detaylar da sizin yönetiminize bırakılıyor. Tabii herşeyin bir bedeli var. Birden fazla Western filmi çekecekseniz neden birden fazla set kurasınız ki? Aynı seti elli farklı filmde kullanmak çok eski bir alışkanlıktır. Aynı şekilde filmin maliyetini ve başarısını etkileyecek bir başka unsur da seçilecek oyunculardır. Romantik bir Western çekerken Arnold Schwarzenegger yerine Tom Hanks çok daha başarılı bir oyun çıkaracaktır şüphesiz. Tabii bütçeniz kısıtlıysa adı duyulmadık bir aktör de seçebilirsiniz. Bu durumda sonuç biraz daha muallakta kalabilir, ama zaten gerçekte de böyledir."

Görüldüğü üzere Peter Molyneux ve Lionhead Studios tasarımcıları hiç boş durmuyorlar ve yine ellerinde çok sağlam bir konu var. The Movies herkese hitap edecek mi, ya da beklendiği kadar rafine bir yapım olabilecek mi? Aslında bunları bekleyip görmek gerekiyor, ama nedense oyunun fikir babası olan kişinin özgeçmişine bakınca insanın içinden pek şüphe etmek de gelmiyor hani!





İlkel çağların sonu, Sim'lerin birbirini keşfettiği an...

" -İki yıldır beklediğimiz buymuş meğer. Artık bilgisayarı hiç kapatmamak için bir sebebimiz daha var. "

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Bir oyunun kendi kriterlerinize göre iyi mi kötü mü, eğlenceli mi yoksa yavan mı olduğunu anlamak, en önyargısız tarafınızdan (en önyargısız tarafınız nerenizse artık) kalksanız bile en fazla birkaç gününüzü alır, değil mi? Öyle öyle, ama bu oyunda öyle değil işte... Halbuki The Sims Online, neredeyse üç yıldır oynadığımız The Sims'in multiplay versiyonundan başka bir şey değil. Ama niyeyse benden "değerlendirmesi en zor olan oyun" payesini alıverdi. Ben de, yazımıza bu kafa karışıklığı ile başladığımızı bilin istedim.

The Sims'in ve arkasından gelen tüm eklentilerinin bizi The Sims Online'a hazırlayan birer araç olduğunu baştan beri biliyorduk. Kozasında yeterince olgunlaşmayı bekleyen böcekler gibi iki yıldır eve kapattığımız karakterlerimizin artık kelebek olup online alemlere uçması gerektiğini de daha geçen ay The Sims Unleashed yazısında bir şekilde belirtmiştik. İşte o gün geldi ve diğer Sim'lerle tanışmak üzere Alphaville'e (The Sims Online'ın 24 şehrinden biri, bir nevi İstanbul) adım attık. Bunu yapabilmek için birkaç koşulu yerine getirmeniz gerekiyor. Electronic Arts üyeliğiniz olacak, oyun şimdilik ücretsiz olduğu halde kredi kartı bilgilerinizi vereceksiniz ve 1.2 GB'lık bir download'u göze alacaksınız (ABD'de yaşıyorsanız adresinize CD gönderiyorlar, o başka). Sonra 1.2 GB'ın sadece bir başlangıç olduğunu göreceksiniz. Çünkü devam edebilmeniz için eklenmesi gereken tonla yama çıkacak karşınıza. Kendinize Sims Online Beta Tester gibi havalı bir yakıştırma yapabilmek için bu türden bedelleri göze almanız gerekiyor.

Para para para

Oyunun beta aşamasında olmasından kaynaklandığına can-ı gönülden inandığım, inanmak istediğim bir ton sorunla yüzleşmeye artık hazırsınız. Her kayıtlı kullanıcının üç ayrı karakter yaratma hakkı var. Bunları aynı anda oyuna sokmak mümkün değil tabii ki ama keşke olsaydı. Her karakterin oyuna 6.000 papelle başladığı düşünülünce, 18.000 Simoleon'la şahane bir ev döşeyebilirdiniz böylece. Hayır, çok paragöz olduğumdan değil, oyundaki altın kuralın "altını olan kuralı koyar" olmasından söylüyorum bunu. Gerçi şimdiden her taraf parsellenmiş durumda. Yani paranız olsa bile "evimi istediğim yere kurarım" türünden hayalleriniz olmasın. Bunun yerine sizi ev arkadaşı olarak kabul edecek birilerine yamanmak daha hesaplı ve olası bir çözüm.

Maxis'in bu oyunu The Sims'in yeni bir genişleme paketi olarak değil apayrı bir oyun şeklinde çıkaracak olması boşuna değil. Sosyal ilişkilerin son derece önemli olduğu bu oyunda multiplay modu sadece bir seçenek olmaktan çıkıp bütün omurgayı değiştiren, kilit bir özellik olacak. Hiçbir NPC'nin yer almadığı Sims Online'da hayatınızı suya sabuna dokunmadan sürdürme şansınız neredeyse sıfır. Yani oyundaki tüm aktiviteler diğer oyuncularla bir şeyler paylaşmak üzerine kurulu. Örneğin skill'lerinizi geliştirmenin en pratik yolu grup akitivitelerine katılmak. Gerçi bu yazının yazıldığı sıralarda Maxis hangi işten hangi skill'i kazanacağımız konusunda biraz kararsızdı. Yaratıcılığınızı artırmak için çizdiğiniz, üstüne bir de para kazandıran resimler vardı ya hani, birkaç saat önce yapılan bir değişiklikle onlardan yaratıcılık puanı alamaz olduk. Artık sadece para kazanmak için resim çiziliyor. Bunun gibi hem para hem skill kazandıran tüm aktivitelerden skill puanları çıkartıldı. Oyun son halini alana kadar yeniden değişebilir tabii.

Mantıklı, karizmatik, yaratıcı (ama sadece bir Sim)

Sim Davranış Bilimleri Enstitüsü olarak oyundaki genel yaşam tarzını şöyle özetleyebiliriz: Karakterinizi yarattıktan hemen sonra bulunduğunuz şehrin haritasını açıyorsunuz, en kalabalık ve en donanımlı mekanı seçip (bunlara property deniyor ve yine oyuncular tarafından inşa ediliyor) oraya ışınlanıyorsunuz. Çevredeki insanlardan herhangi birine tıklayıp özelliklerine bir göz atıyorsunuz. O da ne? Çalışkan bir öğrencinin karnesi gibi... Karizma 8, mantık 9, yaratıcılık 9, kas gücü 10, vs... Ya siz? Sıfır, sıfır, sıfır!

Skill sahibi olmadan ne para ne de doğru düzgün arkadaş sahibi olamayacağınız aşikar. Derhal kendinizi geliştirmek için uğraşmaya başlıyorsunuz. Bu iş The Sims'tekinden çok farklı değil, sadece yeni araçlar eklenmiş. Örneğin body skill'inizi artırmak için bir marangozhaneye girip ağaçtan gnome oyabilir ya da mantık için kara tahta başında problem çözebilirsiniz. Fakat daha önce de söylediğim gibi skill mevzusu henüz tam olarak netleşmiş değil ve oyuncuların çoğu skill yapmaktan başka hiçbir şeye vakit kalmamasından yakınıyor. Zira şimdiki sistemde toplam skill pu-


Oyunda şimdiden milli bir popülasyon oluşturduk.



Ne yazık ki her zaman eğlenemiyorsunuz.



anınız 10'a çıktığında üzerine en az yoğunlaştığınız özelliklerinizi kaybetmeye başlıyorsunuz. Yani 6 logic, 4 body'niz var diyelim. Bunlara 1 mechanical skill'i eklerseniz bir süre sonra logic ya da body puanlarınızdan birini kaybediyorsunuz. Bu da sizi sürekli olarak çalışmak zorunda bırakıyor. O yüzden örneğin karakterinizin eline bir yemek kitabı tutuşturup bilgisayarın başından kalkıyorsunuz. Skill geliştirmenin zaman kaybı olmaktan çıkarılıp eğlenceli bir hale getirilmesi gerekiyor.

Beta bir oyunun eksisi ne olabilir ki? Tabii ki bitmek tükenmek bilmeyen bug'ları. Gerçi bu bug'ları eğlenceli partilere malzeme yapanlara da rastlamadım değil.

Asosyallere göre değil

Gelelim ilişkilere... The Sims Online'da en basit şey arkadaş sahibi olmak. Herkes birbiriyle konuşmak için can atıyor. İlk başta sadece birkaç temel hareket yapabildiğiniz insanlarla iletişimizini geliştirdikçe, konuşmanın gidişatına göre yapabileceklerinizin sayısı artıyor. Sonra kırmızı bir balon şişirip uzatıyorsunuz, kabul edilirse arkadaş listenize birini daha eklemiş oluyorsunuz. Karakterinizi işin içine katmadan konuşmak da son derece basit. Herhangi bir chat penceresi falan yok, söyleyeceğiniz her ne ise yazıp enter'a basıyorsunuz ve o mekandaki herkes tepenizdeki konuşma balonunu okuyabiliyor. Ama bunu herkes birlikte yaptığı zaman, ortam anaokuluna dönüyor. Konuşma balonları üst üse biniyor, kimin kimle konuştuğu karışıyor, konuştuğunuz kişinin dediklerini diğerleri arasından ayıklamak zorunda kalıyorsunuz... Yani iletişimin suyu çıkıyor. Bu karmaşaya karşı Maxis'in şimdilik tek alternatifi ise bir çeşit oyun içi instant messaging sistemi. Arkadaş listenize eklediğiniz insanlarla, ikiniz aynı mekanda olmasanız da, anında haberleşebiliyorsunuz. Kendi adıma bu yöneteme hiç ihtiyacım olmadı ama Sims'i sosyalleşmek



Oyunda baş başa geçirilecek romantik anlara da izin var.







LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.thesims.com
Yapım:	Maxis
Dağıtım:	Electronic Arts

Tür:	Simulasyon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	PII-450, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı, 1.5 GB Sabit Disk alanı
Önerilen Sis.:	PIII 3-800, 256 MB Ram, 32 MB ekran kartı, 2.5 GB Sabit disk alanı

BETA NOTU: 86



için kullanan bir takım arkadaşlarımız için çok kullanışlı olduğuna bizzat tanıklık ettim.

Friends Web denen bir de sistem var ki, yeterince vakit geçtikten sonra Sims Online'daki bütün kayıtlı kullanıcıları sanırım buradan takip edebileceğiz. Tıkladığınızda ortada kendinizi, çevresinde de arkadaşlarınızı gördüğünüz bir harita bu. Çevrenizdekilerden birine tıkladığınızda bu kez onun arkadaşlarını görüyorsunuz, bu arkadaşın arkadaşlarından birine tıklarsanız da onun arkadaşlarını... Tam bir örümcek ağı. Bir de sizi arkadaş listesine ekleyenler ama sizin listenize almadıklarınız ya da tam tersi durumların haritadaki karşılıkları var ki anlatmaya kalkmayacağım. Oynayarak öğrenmeniz dinlerek öğrenmenizden çok daha kolay. Hem bana da yazık, değil mi...


Yeteneklerinizi geliştirmek için özel mekanlar bulabilirsiniz.

En nihayetinde Sim'ler sosyal yaratıklar, yani diğerleriyle yapacak şeylerin sayısı ne kadar çoksa o kadar artısı var bu oyunun. Çok artı, pek çok artı veriyorum.

Oyunda artık düzenli bir iş sahibi olmak gibi dertleriniz yok. Belli bir skill üzerine yoğunlaşıp o skill'i gerektiren gündelik işlerden daha çok para kazanabiliyorsunuz. Para kazandıran bir ton küçük iş var. Acayip iksirler üretebilir, telefonda pazarlama yapabilir, bir daktilo başında vakit geçirebilir ya da sadece oyun oynayarak para kazanabilirsiniz. Oyun oynayarak para kazanmak derken Level editörlüğünden bahsetmiyorum, Sims Online'ın içinde grup halinde oynanan ve para kazandıran ufak oyunlar var. Oyunun piyasaya çıkacağı tarihe kadar bunlara yenileri eklenecektir herhalde ama şimdilik sayıları üç. Detayına girmeden bunların öğrenmesi kolay, oynaması zevkli, parası da iyi oyunlar olduğunu söyleyip konuyu kapatıyorum.

Efendim, Sims kapitalizminin ticari temellerinin esas dayanağı ise az önce bir parantez içinde anıp geçtiğimiz property'ler. Sadece yemek yeyip uyuduğunuz, ev arkadaşlarınızdan başka kimsenin uğramadığı küçük bir ev yerine bir sürü insanın gelmek isteyeceği bir mekan yarattınızsa buraya property diyebilir, ziyaretçilerinizin bıraktığı parayı çıtır çıtır yiyebilirsiniz. İçinde yaşadığınız eve büyük bir havuz, konforlu salonlar, skill geliştirme araçları, açık büfe, düğün salonu filan yerleştirin. Kamuya açık banyolarınız, yatak odalarınız, giysi dolaplarınız olsun. Adınızı en çok ziyaret edilen mekanlar arasına yazdırdığınız andan itibaren sırtınız yere gelmeyecektir. Mesele sadece para da değil, adınızı herkesin görebileceği bir yere yazdırmanın hazzı da bambaşka olmalı.



Arkası yarın

Sonuçta, beta aşamasındaki bir oyun için The Sims Online gayet iyi bir noktada ama henüz pişmemiş. Oyuna şimdi kayıt olursanız ilerde torunlarınıza anlatıcak bir sürü bug'la tanışma fırsatınız var ama önerim oyunun son halini bekleyip öyle girmeniz. Yine de her gün 30 MB kadar patch download etmeye, kuralların durmadan değişmesine, sırf server'lar ne kadarını kaldırıyor sorusunun cevabı için yaşadığınız şehri terk etmeye ve daha bir sürü sebepten kobay gibi hissetmeye razıysanız şu hali de son derece eğlenceli.

Bana kalırsa oyun piyasaya çıktıktan sonra da gelişmeye devam edecek. Çünkü bir yerden sonra Sims, Maxis'in değil kullanıcılarının şekillendireceği organik bir oyun. Örneğin bizim bir Level Sims Edition hazırlama projemiz var. Siz de bu acayip ortamın içinde kendinize acayip uğraşlar bulup, tıpkı gerçek hayatınızdaki gibi amaçsızca takılabilirsiniz.

Bir Oyun Nasıl Yapılır 2. Bölüm

Erhan Yürük (erhan@yogurt-tek.com.tr)



"Bu yıl Los Angeles'daki E3 Fuarı'nda karşılaştığımız Warren Spector, oyun yapımı konusundaki başarılarına rağmen oldukça mütevazi bir insan. System Shock, Thief ve Deus Ex serileri gibi mihenk taşı oyunların altında imzası olan birisi için beklediğimizden daha cana yakındı."

Yazıya başlamadan önce, oyun yapma konusunda hevesli olan ve geçen ay yazımızı okuyan arkadaşlardan oldukça heyecanlı e-postalar aldık. Kendilerine gösterdikleri ilgiden dolayı çok teşekkür ediyoruz. Buna rağmen bazı arkadaşlarımızın kafalarının hala karışık olduğunu anladık çünkü bu işe hala yanlış tarafından başlamak için bizden yardım istiyorlar. Bu nedenle, bu yazımızda özellikle 3D oyunların üretimini anlatmaya ağırlık verdik. Umarız ki bu tür oyunların ne büyüklükte birer proje olduğu anlaşılmış olur.

Yazımızın bu bölümünü iki ana başlık altında toplamaya karar verdik. Oyun üretim süreci ve oyun yapımında kullanılan araç ve programlar. Öyleyse daha fazla beklemeyelim.

OYUN ÜRETİM SÜRECİ

Bir oyunun tasarımından başlayarak son kullanıcının oynamasına kadar geçen uzun süre içerisinde ne aşamalardan geçtiğini inceleyelim. Bu incelememizi yaparken, profesyonel bir oyun firmasını örnek alalım ki ortaya hatırı sayılır bir oyun çıksın.

1. Oyunun tasarımı

Birçok firma – büyük stüdyolar dahil – özgün tasarımlar üzerine çalışmak yerine, daha önceden başarı kazanmış oyunlara benzer oyunlar üretmeyi tercih eder. Bunun en önemli nedeni, ciddi yatırım yaptıkları bir oyunun başarısız olmasını istememeleridir. Oyun tasarımı, bugüne kadar bir sistematiğe oturtulamamış bir konudur. Üretilen oyunun testi üretim sürecinin sonunda yer aldığına göre, yarattığınız oyunun, oyuncular üzerindeki tepkilerini ölçtüğünüz sırada paranın çoğu cebinizden çıkmış demektir. Bu yüzden firmaları, çok fazla özgün oyun üretmedikleri için suçlamamak gerekir. (not: Bu nedenle özgün oyunlar, genelde amatör grupların, kendi çabalarıyla, fazla bir risk almadan ürettikleri oyunlar arasında çıkar)

2. Prototip

Tasarım süreci sonunda üretilmeye karar verilen oyunun, bu tasarımı test etmek için üretilen küçük bir kopyasına "prototip" denir. Tasarımın açıkları, hatta uygulanabilir olup olmadığı bu aşamada ortaya çıkar. Bu sayede, oyun ile ilgili birçok problem çözümlenmiş ve oyunun üretim süreci çeşitli sürprizlerden arınmış olur. Bazı projeler bu aşamadan tekrar tasarım sürecine geri dönerek yenilenirler.

Prototipleri üretmek için izlenen iki temel yol vardır. Bunlardan ilki, oyunun 2-boyutlu bir örneğini yapmaktır. Çok basit grafik öğeler içeren bu örnekte oyunun birçok özelliğini içeren 1-2 bölüm bulunur. Diğer bir yol ise oyunun 3-boyutlu küçük bir versiyonunu hazırlamaktır. Bu yol için genelde firmalar, daha önceden geliştirdikleri bir oyun





motorunu kullanırlar veya basit bir oyun motoru satın alırlar. Bu yol diğerine göre daha maliyetlidir fakat test anlamında çok daha güvenli sonuçlar verir. Bu aşamadan sonra oyun artık üretim sürecine başlamaya hazırdır.

3. Üretime başlıyoruz

Bu aşamayı da kendi içinde üç bölüme ayırarak incelemeye çalışalım:

a. Oyun motoru

Öncelikle oyunumuzun özelliklerine uygun halihazırda üretilmiş bir motor varsa, hiç düşünmeye gerek yok. Muhtemelen yeni bir motor geliştirmek, hazır bir tanesini satın almaktan çok daha pahalıya mal olacaktır. Eğer oyunumuzun özelliklerini karşılayan bir oyun motoru henüz üretilmemişse (bir ihtimal çok uçuyoruz demektir) yine de hazır bir tanesini geliştirme yoluna gitmek hala avantajlı seçimdir. Buna örnek olarak Quake 3 motoru ile üretilmiş Medal Of Honor ve Return To Castle Wolfenstein oyunlarını gösterebiliriz.

Bir oyun motoru satın almak için çok ciddi paralara ihtiyaç olduğunu hatırlatmaya gerek yok. Fakat büyük oyun stüdyolarında bir oyun motoru geliştirmek için yapılan harcamalar çok daha pahalıya mal olmaktadır ve bu nedenle gerekmedikçe yeni bir motor üretmek oldukça mantıksız olacaktır. Tabi daha küçük çaplı oyun üreticileri –bir

motor alabilecek paraya tüm oyunu mal etmek zorunda olanlar- kendi motorlarını geliştirme yolunu seçmek zorundadırlar.

Yeri gelmişken, ekranda üç boyutlu objeler basma yeteneği olan program parçalarını "oyun motoru" olarak adlandıran arkadaşları buradan tekrar uyarmak istiyorum. Internet'ten edineceğiniz bu çeşit programlarla yola çıkmak hatasına düşmeyin. Bunun yerine daha küçük projelerle işe başlamak sizin için çok daha sağlıklı olacaktır.

b. Konsept çizimleri

Oyunun üretiminin başında ortaya çıkarılan yazılı materyalleri okuyan herkes kafasında farklı bir oyun hayal edecektir. Bu da herkesi kendi kafasındaki oyunu üretmeye götürecektir. Halbuki görmemiz gereken sadece oyun tasarımcısının, tasarımı yapmadan önceki gece gördüğü rüyanın görüntüleri olması gerekir. İşte bu nedenledir ki, tasarımcı yanına ilüstratörleri alarak onlara tüm bu yeni dünyanın detaylarını aktarır. Bu sayede oyundaki karakterler, silahlar, objeler ve mekanlar çizilir ve bu çizimler üretim kadrosu içindeki herkes için birer referans teşkil eder.

Oldukça detaylı çizilen bu resimler arasında oyun ekranları bile mevcuttur. Bazı zamanlarda oyunun bölümlerinin çizgi roman halinde (storyboard) kare kare çizilmesi ve böylece oyuncunun oyun içerisinde yaşayacağı deneyimi önceden test etmek gerekir.

Gördüğünüz gibi üretim süreci o kadar tehlikeli ve maliyetli bir süreçtir ki, bu sürecin başında -hatta başlamadan- sonuçta ortaya ne gibi bir oyun çıkacağını tespit etmek oldukça önemlidir.

c. Özellikler ve farklılıklar

Bu aşamada yapılan bir diğer iş de oyuna dair özelliklerin ve üretilen oyunun kendi kategorisindeki diğer oyunlara olan üstünlükleri ve getirdiği yeniliklerin bir listesini hazırlamaktır. Bir oyunu üretmeye başlarken eğer başarılı olmasını istiyorsanız, bu listede yazanların oyuncular üzerinde etkili olacağına gerçekten inanmanız gerekir. Bu özelliklerin bazıları üretim sürecinde, gerek zaman gerekse insan kaynağı nedeniyle uygulanamayabilir -ki bu oldukça sık karşılaşılan bir olaydır. Bu nedenle, tüm bunları bir önem sırasına koymak ve üretimi de bu sırayla yapmak çok önemlidir. Yoksa oyunun en vurucu özellikleri yetişmeyebilir ve bu da oyunu başarısız bir oyun yapmaya yeter.

4. Oyunu Üretiyoruz

Elimizde çeşitli çizim ve dokümanlar olduğuna göre artık ne üreteceğimizi biliyoruz. O halde başlayalım bakalım nasıl bir oyun ortaya çıkacak:

a. Üretim için gerekli araçlar

Modellenen objelerin, karakter animasyonlarının, 3-boyutlu mekanların, ses efektlerinin vb. gibi oyun içerisinde kullanılacak tüm verilerin bunları üreten programlardan oyun motoruna aktarılması, en az bunları üretmek kadar dertli bir iştir. Bu yüzden de bir çok oyun firması kendi geliştirme araçlarını üreterek bu sorunu giderme yolunu seçerler. Bu araçlardan en önemlisi bölüm editörüdür. Bölümün geçtiği mekanın hazırlanması, dinamik (ör: düşman yaratıklar) veya statik (ör: masa, sandalye vs.) objelerin bunun üzerine yerleştirilmesi, 3-boyutlu seslerin mekan içindeki yerlerine konması ve düşmanları tetikleyecek mekanizmalar yaratılması gibi birçok işlem, bu editör üzerinde yer alır. Üretilen bu araçlar ilerideki projelerde de geliştirilerek kullanılabildiği için firma için çok değerlidir. Bu araçlar proje ile beraber gelişmeye devam ederler. Modelciler, animatörler, müzisyenler ve bölüm tasarımcılarının bitmek tükenmek bilmeyen isteklerini programlamak amacıyla, üretim süreci boyunca en az bir programcı -bazı durumlarda 2-3'e kadar çıkabilir- tahsis edilir.

b. Oyun motorunun programlanması

Eğer bir oyun motoru satın alınmışsa genelde 1-2 deneyimli programcı bütün oyunun üretimi için yeterli olacaktır. Bunun en önemli nedenleri; elinizde tüm dokümantasyonun bulunması, telefonun veya e-postalarınızın diğer ucunda her konuda sürekli yardım alabileceğiniz bir ekip bulunması ve bu motorun büyük ölçüde hatalardan arınmış ve test edilmiş bir motor olmasıdır.

Fakat oyun motorunu baştan programlama yoluna gidilmişse, birçok programcıya ihtiyaç olacaktır. Programlama ihtiyaçları arasından en

OpenGL mi, yoksa DirectX mi?

İşte tüm oyun geliştirme forumlarının efsane sorusu. İkisi de başarılı ve hala kullanılan kütüphaneler. Sonuçta günümüz motorlarının bir çoğu hem OpenGL hem de DirectX desteği ile çalıştıklarından çok da kafa yormak iyi değil bu soru hakkında. Bugün artık bıkkınlık getiren bu tartışmadan uzak kalmaya çalışarak kısaca bu kütüphaneleri tanıtmaya çalışalım.

a. OpenGL

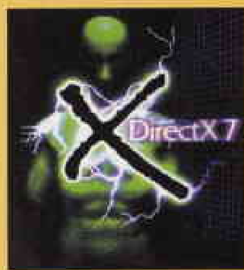
OpenGL (Open Graphics Library) Silicon Graphics firması tarafından uzunca zaman önce özellikle simülatörler ve askeri amaçlar için kullanılmış, bugün ise artık 14 yaşındaki küçük kabiliyetli oyuncularımızın bile diline düşmüş bir grafik kütüphanesidir. Oyun piyasasından bahsedecek olursak bugün piyasada OpenGL'i Direct3D karşısında ayakta tutan kişilerin başında yine John Carmack olduğunu söylesek yanlış olmaz. Onun hayranı ve takipçileri olan Serious Sam motorunun yaratıcılarının da OpenGL seçiminde yine onun payı var elbet. Bildiğiniz gibi Quake 3 motoru OpenGL kütüphanesi kullanılarak yazılmış bir motor. Dolayısıyla bu motoru kullanan birçok oyun da OpenGL kullanıyor. Eminiz ki Doom3'ün çıkışı ile birlikte piyasada birçok kişinin ağzına yeniden sakız olacak "bu OpenGL ne kadar harikaymış" tartışmaları da günden güne büyüyecektir.

Detaya girmeden iki satırla özetleyecek olursak OpenGL basit kullanışına rağmen oldukça sağlam, güçlü ve köklü bir grafik kütüphanesidir. Platform bağımsızdır, yani sadece Windows ile sınırlı kalmazsınız. Fakat bugün PC oyun piyasasında DirectX kadar yoğun kullanılmıyor. Bunun nedenlerinin başında sadece grafik kütüphanesi olması ve DirectX gibi oyunun her bölümü için bir çözüm getirememesi. Buna ek olarak çok sık güncellenmiyor olmasını da sayabiliriz. Fakat extension'ları ve yeni sürümüyle toparlanmakta olduğunun işaretlerini veriyor.

b. DirectX

DirectX, Microsoft firmasının sadece oyun üretimi için geliştirdiği bir kütüpahanedır. Bundan yıllar önce, programcıların kullanmak için çin işkencesi çektikleri bir kabustu. Microsoft hızla bu kütüphaneyi geliştirerek, birkaç yıl içerisinde gerçekten de çok kullanışlı bir hale getirerek alternatifi olmayan bir çözüm üretti. Tabi, bu arada çok sayıda programcı akıl hastası oldu ama bu tamamen konumuzun dışında. Yeni çıkacak 9. versiyonu oldukça güçlü ve kullanımı çok daha rahat olacağa benziyor.

DirectX sadece bir grafik kütüphanesi değil. Oyun programlamanın her bölümüne el atmış durumda. 2D'den 3D'ye grafik işlemlerinin tamamını yapabilen, girdi cihazlarının kontrolünden -mouse, klavye vb.-, 3D ses/müzik işlemlerinin yürütülmesine, network işlemlerinden oyunun kurulum işlemlerine kadar neredeyse tüm işleri halledebileceğiniz bir yapı.



Oldukça başarılı Yardım dosyalarına sahip olması, sürekli güncelleniyor ve geliştiriliyor olması avantajlarına karşılık Microsoft işletim sistemleri ile sınırlı kalması bir parça üzücü. Kullanımı bugün bile OpenGL'e göre zor ve karışıktır -tabi bu programcıya göre değişebilir-. Fakat grafik işlemlerinde OpenGL'den üstün olarak bugün oyunlarda kullanılan birçok etkileyici özellikler içerir.

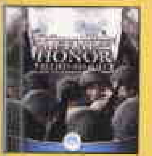
c. Software Rendering

Bugün artık kullanılmıyor. Tamamen programcılığa ve dolayısı ile işlemci gücüne dayalı, 3d kartlar çıkmadan önce zorunlu olarak kullanılan ve sadece "computer graphics" konusunda çok deneyimli programcıların programlayabildiği, ağır matematik hesaplar içeren ve saydığımız kütüphaneleri kullanmadan onların yaptıkları işi yapan grafik işleme sistemi. Günümüzde sadece oyun dışı amaçlarla, sadece programcılık gösterisi için yapılan bazı yarışmalar için geliştirilen "demo"larda kullanılıyor.

Ne Oynadığınızı Bilin!

Rakamlarla oyunlar

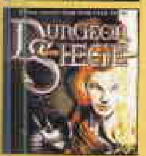
Burada oynadığımız oyunlardan bazılarının ekipleri, ne kadar zamanda üretildiği ve üretilen malzemelerin miktarı ile ilgili birkaç örnek verelim istedik. Böylece yukarıda sözünü ettiğimiz süreç nelere kadir hep beraber anlamış olacağız.



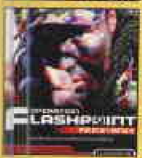
Medal Of Honor
Yapımcı Grup: 2015
Çalışan kişi sayısı: 27
Süre: 19 Ay
Proje büyüklüğü: 469.646 satır kod, 659 dosya



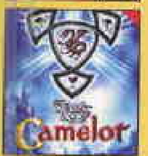
Neverwinter Nights
Yapımcı Grup: Bioware
Çalışan kişi sayısı: 75 (max. durumda)
Süre: Yaklaşık 5 yıl



Dungeon Siege
Yapımcı Grup: Gas Powered Games
Çalışan kişi sayısı: 27
Süre: 3 yıl 8 ay
Proje büyüklüğü: 800.000 satır kod (oyun, editör ve araçlar), 6000 satır betik, 21 milyon satır ayar dosyaları, 8500 doku, 2000 animasyon, 2600 obje, 3700 mekan.



Operation FlashPoint
Yapımcı Grup: Bohemia Interactive
Çalışan kişi sayısı: 10
Süre: 4 yıldan fazla
Proje büyüklüğü: 250.000 satır kod, 5000 doku, 800 model, 100.000 kelime (6 farklı dil için)
Yaklaşık bütçe: 600 bin dolar



Dark Age Of Camelot
Yayımcı: Mythic Entertainment
Çalışan kişi sayısı: 25
Süre: 18 ay
Yaklaşık bütçe: 2.5 milyon dolar

önemlileri, 3D görüntü ve ses programlama, karakter animasyon sistemi, yapay zeka, arabirim, oyunun betik (script) dili ve network programlama olarak sayılabilir. Tüm bunları tek bir kişinin üstlenmesi de mümkündür, fakat böyle durumlarda projenin çıkış tarihine çok güvenmemekte yarar vardır.

c. Sanat işçileri

Kadronun belki de en değerli elemanlarıdır. Bu insanların içinde kimlerin olduğuna şöyle bir göz atalım; 3D obje ve karakter modelcileri, animatörler, doku artistleri, arabirim tasarımcıları, çizerler, ışıkçılar, sanat yönetmenleri, bölüm tasarımcıları, ses efektçileri, müzisyenler ve daha bir sürü sıfatını sayamadığımız insan. Oyundaki tüm görsel ve işitsel malzemeyi üreten bu geniş ekibin oynadığımız bazı oyunlarda 50-60 kişiye kadar çıkması ürkütücü öyle değil mi ? Bu ekibin büyük bir bölümü tüm üretim süreci boyunca aktif olarak iş yapar.

d. Proje yönetimi

Ekip bu kadar büyük olunca, herkesin yaptığı işleri de takip etmek o kadar güçleşir. İşleri paylaştırmak, küçüğünden büyüğüne oyunun her parçasını kontrol altında tutmak, bir de ortalama 1-2 yıl süren projeler için çok önemlidir. Oyundaki herhangi bir objeyi ele alın. Son haline gelebilmek için konsept çizeri tarafından çizilmiş, modellenmiş, bir başkası tarafından dokusu hazırlanmış ve sanat yönetmeni tarafından onaylanmış olması gerekir. Buna bir de orası burası her değiştiğinde bir versiyon atladığını ekleyin. Bir objenin onlarca durumu olabilir demektir. Oyunlarda gördüğümüz binlerce objenin bu yollardan geçtiğini düşünürseniz, oyun üretimindeki proje yönetim sisteminin ne kadar değerli bir şey olduğunu göreceksiniz.

Oyun projesi yönetimi için geliştirilmiş çeşitli programlar mevcut. Bunlardan en önemlileri, NXN Alienbrain ve Perforce. Bu programların kişi başına düşen lisans fiyatlarına göz atacak olursanız, ciddiyetten ne kastettiğimi anlayacaksınız. Bazı firmalar bu nedenle kendi sistemlerini firma içinde geliştirme yolunu seçmişlerdir -hak vermemek elde değil.

5. Test

Oyunu ürettik üretmesine ama bakalım ne hatalar yaptık. Prototip kısmını daha önceden anlattığımız için bu bölümde alfa ve beta testlerine yer ayıracağız. Testlerin bir kısmı yayımcı firmanın profesyonel test ekibiyle yürütülür. Bu testlerin firma içinde yapılması çok önemlidir. Oyunculara uzun bir doküman verip tüm maddeleri kontrol ettirmek yerine oyuncuları, oyunu oynarken izlemek ve davranışlarını kaydederek, ne hatalar yaptığınızı bulmak çok daha akıllıca bir yöntemdir.

a. Alfa (Alpha) testi

Bir oyunun alfa versiyonu, tüm özelliklerin, oyunun en az bir yerinde uygulandığı bir versiyondur. Bu versiyonda kullanılacak resim ve seslerin son halleri yerine geçici halleri olabilir.

b. Beta Testi

Artık oyunun tamamlanmış hali diyebiliriz. Buna rağmen oyun içerisinde binlerce hata bulunabilir. Bazı oyunların beta testi çok geniş bir kitle tarafından -on binlerce kişi- yapılabilir.

6. Neleri doğru, neleri yanlış yaptık ?

Bu bölüme kadar gelebilmişsek, oyunumuzu çıkarmış ve muhtemelen Internet şubesinden banka hesabımızı sürekli "yenile" tuşuna basarak kontrol ediyoruz demektir. O zaman şimdi yapmamız gereken, geçen 1-2 sene zarfında oyun üretimi ile ilgili ne dersler aldık, oturup konuşmak.

Her oyun çıktıktan sonra oyunun başarılı veya başarısız olmasındaki nedenler bu tip bir analiz ile ortaya çıkarılarak bir sonraki projede nelere dikkat edilmesi gerektiği saptanır. Bu sayede firmalar kendilerini geliştirerek mevcut sektörün içinde kalmayı başarırlar. Eğer çok büyük bir başarı elde etmişsek, bu yazıyı "Game Developer Magazine" e göndererek binlerce insana aktarmak şüphesiz çok keyifli olacaktır.

OYUN YAPIMINDA KULLANILAN ARAÇ VE PROGRAMLAR

Günümüz oyunları iyice birbirlerine benzemeye başladı. Oynanış ve yapılış açısından bu benzerlikleri taşımaları da örneklendirmek adına kolaylık sağlıyor. Bir oyunu üretim açısından inceleyecek olursak, üç parçaya ayırabiliriz: Programlama, görsel ve işitsel materyaller. Bunları üretmek için gerekli olan ve günümüzde en çok kullanılan araçları tanıtmamızda fayda var.

1. Programlama araçları

Bu kısımda hangi programlama dillerinin ve araçların işimize yarayabileceğini göreceğiz. Şimdi bu diller için en uygun ortamları kısaca inceleyelim.

a. C / C++

Programlama açısından günümüz profesyonel oyun stüdyoları programcılarının kullandıkları (veya kullanmak zorunda oldukları) tek geçerli dil C/C++ dilleridir. Makinelerin iyice hızlanması ile birlikte C dili artık oyun geliştirme işleri için (J. Carmack dışında) pek kimse tarafından kullanılmıyor. Diğer yandan John Carmack'ın Doom 3 dışındaki tüm oyunlarını -Wolfenstein 3D, Doom 1, Doom 2, Quake 1, Quake 2, Quake 3- C platformu üzerine kurduğunu belirtmekte fayda var. Yazımızın amacı burada kimseye teknik anlamda herhangi bir şey öğretmek değil elbette. Fakat C ve C++ dilleri, başlangıçta öğrenmesi çok kolay olmamakla beraber, uzun süreli projeler yazdıktan sonra tam olarak hakim olunabilecek dillerdir. Hele de bir OYUN PROJESİ ise yazdığınız, çok deneyimli olmalısınız. Bunları niye söylüyoruz? Çünkü bu işi iyi bildiğinizi iddia ediyor ve "ben artık bir oyun firmasında çalışabilirim !" diyorsanız, bu firmaların sadece programlama dillerinde değil, buna bağlı birçok konuda –3D, fizik, yapay zeka, nesne-yönelimli programlama vb. - deneyim sahibi olmanız gerektiğini bilmelisiniz. Bu da programcılar için en az 5-6 yıllık bir tecrübe demek oluyor.

Programcı, karşısındaki dağın yüksekliğini, oyunun diğer bölümlerinden – grafik, müzik vs. - daha iyi bilmelidir. Hatta ve hatta o dağa daha önceden çıkıp inmeyi başarmış olmalıdır. Dediğim gibi artık makinelerimizin iyice hızlanması nedeniyle eskiden kullanılan "Makine dili", oyun firmalarında halen aranan bir dil olsa da, oyun yapımı için şart değil. Gerçi öyle tahmin ediyorum ki Doom 3 furyası ile bu nostalji zorunlu olarak tekrar gündeme gelecek ve birçok matematik hesaplamaları ve benzeri -yoğun işlemci kullanan- fonksiyonlar tekrar makine dili ile yazılmaya başlanacak. (Bilmeyenler için makine dili dediğimiz dil, bilgisayarınızdaki mikroişlemcinin doğrudan anladığı dilin sembolik halidir ve bu nedenle tartışmasız en hızlı, kullanılması en zor ve ciddi anlamda deneyim ve bilgi isteyen bir dildir.)

Bu diller üzerinde çalışmak için C/C++ derleyicileri dediğimiz, yazdığımız text kodunu çalışa-

bilir koda çeviren yazılımlara ihtiyacımız var. Oyun piyasasında, özellikle PC oyunları yapım sırasında en fazla kullanılan derleyici ortamı Microsoft Visual C++ paketidir. Bu program ile yazdığınız binlerce satırlık oyun kodlarını eğer hatasız yazdıysanız işi büyük ölçüde hallettiniz demektir. Diğer önemli dillere geçmeden önce kullanabileceğiniz en çok bilinen ve kullanılan derleyici paketlerine bakalım:

- Microsoft Visual C++
- Borland C++
- Unix/Linux için GCC paketi
- Multiplatform desteği için (Linux,PS2, Mac vs.) Metrowerks Codewarrior
- Intel C/C++
- Symantec C++

b. Visual Basic / Delphi

Artık günümüzün gelişen API'lerini kullanabilen farklı yazılım platformlarında tavsiye edebileceğimiz diğer alternatif diller arasında Delphi ve Visual Basic var. Bundan birkaç sene önce bahsettiğimiz bu iki dil ile Windows altında sadece basit, adeta bir öğrencinin bilgisayar ev ödevi için yaptığı oyunları andıran çalışmalar yapılabiliyordu. Şimdi ise donanım API 'lerine dillerden bağımsız diyebileceğimiz şekilde ulaşmak artık bu dillere de gerçek anlamda çok güçlü ve hızlı oyun geliştirme olanakları sağladı.

Delphi ve VB dillerinin OpenGL ile DirectX API'lerine erişimi diller üzerindeki grafik problemlerini çok büyük ölçüde çözdü. Ekrana çizilecek objenin özelliklerini ekran kartına göndermek, çalınacak ses efektini komuta etmek ve kullanıcının klavye/mouse girdilerini işlemek gibi birçok işlem bu API'leri kullanarak gerçekleştiğinden bu dillerin C/C++'a gerçek rakip olamamaları sadece yeterince hızlı olmadıklarından kaynaklanmaktadır. Bizim tavsiyemiz bu oyun yapımı işinde programlama konusunun çok derinlerine inmeye niyetiniz yoksa, Delphi ve Visual Basic ile hayalinizdeki birçok şeyi rahatlıkla, C/C++ 'ın uzun, zaman alıcı detaylarına maruz kalmadan yapabilirsiniz.

c. Macromedia Flash

Aslında tamamen web üzerinde kullanılmak üzere Macromedia tarafından geliştirilmiş bir program. Fakat son zamanlarda da farkedeceğiniz gibi boyundan büyük işlere el atmaya başladı. Platform bağımsız olması ve oynatıcısının yaygınlığı ile bir çok yazılım firmasının dikkatini çekerek bu endüstride çok farklı bir yere oturmuş durumda.

Birçoğunuz, "Hadi canım Flash ile oyun yazılır mı hiç ?" diyerek bu konuyu bir kenara itme yanlışına düşebilir. Özellikle yeni sayılabilecek MX versiyonu ile yeteneklerini birkaç katına katlayarak, çok karmaşık olmayan 2D bir oyunun tamamını, çok rahatlıkla yazabileceğiniz bir seçenek halini aldı. Bu nedenle önerimiz bu işe bulaşmak isteyen kişilerin hiç vakit kaybetmeden Flash öğrenmeye balıklama dalması.

Flash ile geliştirme yapan insanların sayısı çok fazla olduğundan, Internet'te inanamayacağınız kadar çok kaynak olduğunu göreceksiniz.

d. Çeşitli hazır oyun geliştirme araçları

Bu konu ile ilgili çeşitli firmalar veya programcılar tarafından hazırlanmış kütüphaneler, diller veya programlar da kullanmanız mümkün ama bu tip araçlar sadece amatör projeler üretmekten öteye geçemeyeceklerdir. Bu nedenle, çok iş yapıyor gibi gözükseler de bu tip araçlarla üretilmiş oyunlara rastlamak neredeyse imkansız denebilir. Bu programlardan adı duyulmuş olanları şunlardır: Dark Basic, RPG Suite...



Will Wright 20 senedir oyun yapan ve dahi olarak anılan az sayıda insanlardan biri (sağdaki tabii ki :)

2. Grafik ve çizim araçları

Kullanılan bu araçları, bir oyunun üretim sürecinde çalışan insanlara göre gruplayarak incelersek en doğrusunu yapmış oluruz. (Burada yine endüstri standartı haline gelmiş 3D oyun üretimini dikkate aldığımızı hatırlatmama gerek yok sanırım)

a. Konsept çizerler

Oyunun konsept çizimleri ile uğraşan illüstratörler genelde kağıt ve kalem dışında herhangi birşeye ihtiyaç duymazlar. Bazı durumlarda, bu çizimler taranarak bilgisayara aktarılır ve çeşitli boyama programları -Adobe Photoshop, PaintShop Pro, Fractal Painter vs.- ile boyanır.

b. 3D Modelciler ve Animatörler

Oyunda kullanılacak obje ve modelleri üretirler. Bu alanda adını en çok duyduğumuz programlar: 3D Studio Max, Lightwave, Maya, Softimage. Karakter animasyonları için en çok kullanılan programlar Character Studio ve Poser. Ayrıca MilkShape de üretilen modellerin oyuna aktarılması için oldukça yetenekli bir programdır.

c. Doku üreticileri

Oyunda kullanılacak modellerin üzerine kaplanacak dokuları hazırlayan kişilerdir. En çok kullandıkları programlar: Adobe Photoshop, PaintShop Pro, Fractal Painter ve 3D modelleme araçları için yazılmış çeşitli ek(plug-in)ler.

3. Ses ve müzik üretim araçları

Oyunda kullanılan işitsel malzemeleri ses efektleri ve müzik olarak iki başlıkta toplayabiliriz:

a. Ses efektleri

Ses efektleri üzerine çalışmak için önce ciddi bir ses kütüphanesine ihtiyaç vardır. Bu kütüphaneler birçok farklı başlık altında toplanmış seslerden oluşur. Oyunun ortamına uygun şekilde sesleri deforme etmek, onlara çeşitli efektler eklemek gibi işlemleri yapabileceğiniz en uygun programlardan biri Steinberg Wavelab'dir. Oyun geliştiricileri için özel olarak hazırlanmış daha gelişmiş programlar da mevcuttur. Bunlara örnek olarak SoundMax SPX verilebilir.

b.Müzik

Oyun için kaçınılmaz bir diğer öğe de müziktir. Birçok oyunun müziği -birçok filmde de olduğu gibi- büyük orkestralar tarafından çalınarak kaydedilir. Bestecilerin genelde bilgisayar üzerinde çalıştığı programlardan en bilinenleri ise Steinberg Cubase ve Cakewalk'dur.

Bir oyun üretmek için yukarıda anlattığımız tüm bu bilgi, emek, teknoloji, zaman ve birikimin yanı sıra büyük bir sevgi, istek ve sabır sahibi olmanız da gerekecektir. Uzun soluklu bir süreç olan oyun üretimi gerçekten zahmetli olsa da işin sonunda elde edeceğiniz ürün büyük bir haz verecektir. Oyun yapımına başlamak isteyenler için verilebilecek bilgileri edindiğinize göre artık başlamak size kalıyor. Bu kadar bilgiden sonra sanırız 2-3 yıla kalmaz, ülkemizde oyun üretiminde bir patlama yaşanacak :)

Büyük bir umutla o günlerin gelmesini beklediğimizi söylemeliyim. Hepinize iyi oyunlar...

LİNKLER

İşte size oyun yapımı konusunda çok yardımcı olacak programların site adresleri ve kaynak siteler.

Programlama

C/C++ derleyicileri: www.microsoft.com, www.borland.com, www.intel.com/software,
CodeWarrior: www.metrowers.com/games
Flash: www.macromedia.com/flash

Grafik

Photoshop: www.adobe.com
Paint Shop Pro: www.jasc.com
3D Studio Max: www.discreet.com
Lightwave: www.lightwave3d.com
Milkshape: http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/
Fractal Paint: http://www.softtechdesign.com/

Müzik/Ses

Wavelab: www.steinberg.net

Proje yönetimi

Perforce: www.perforce.com
NXN Alienbrain: www.nxn-software.com

Eğitim

Fullsail: www.fullsail.com
Cogswell: www.cogswell.edu
Savannah College of Art and Design: www.scad.edu

On-line kaynak ve haberler

Flipcode: www.flipcode.com
Shacknews: www.shacnews.com
Game Developper Magazine: www.gdmag.com
Gamasutra: www.gamasutra.com

inceleme

İNCELENEN OYUNLAR



Bilen Adam

- Oğluum hadi gel, yemeğin hazır!
- Bi dakka anne, şu rasterizer rutini ile polymorphed shader'ı da oyunuma ekliim, geliyorum.

Geçen ay başladığımız "Bir Oyun Nasıl Yapılır" dosya konumuz sizlerden çok olumlu tepkiler aldı. Hemen her oyuncunun aklındaki "oyun yapmak istiyorum, ama nereden başlayacağımı bilemiyorum" sorusuna iyi bir cevap vereceğini düşünüyoruz bu yazı dizisinin. Ama olumlu tepkilerle birlikte gelen öyle mailler de oldu ki, bu ülkedeki bazı kafaların balyozla vurulduğunda dahi değişmeyeceğine ait fikrimizi bir kez daha ispatladı.

İki aylık bu yazı dizimizin amacı elbette ki sıfırdan oyun yapmayı öğretmek değil. Sadece oyun yapımının, oynamak kadar kolay olmadığını anlatmak ve ilgilenen insanlara nereden başlayabilecekleri konusunda bir fikir vermek. 15 yıl önce yetenekli ve hırslı bir genç odasına kapanıp, bir yıllık bir uğraşla ortaya çıkardığı oyun bir hit olabilirdi. Sid Meier, Warren Spector, Al Lowe, Will Wright gibi ustalar hep o odalardan yetişmiş insanlar. Ama günümüzde bir oyun yapmak için yetenekten, paradan ve hatta istek & azimden daha önemli bir şey gerekiyor: Çok ama çook sağlam bir takım ruhu ve bu takımı yönetecek, bir arada tutabilecek kapasitede bir tasarımcı.

Bunları söylememe sebep olan bazı mailler aldığımızı söylemiştim girişte. İşte bu maillerden birkaçı.

İbret-i Alem Maili: *Yazı dizinizi okudum. Ama benim bu kadar zamanım yok, bana kendi Counter Strike'ımı yapabileceğim bir grafik motoru söyleyin.*

Tepkimiz: Böyle bir motor yok güzel kardeşim. Yok. Yalan. Eğer olsaydı biz şimdiye kadar kendi oyunumuzu yapmış, altımıza Ferrari'leri çekmiş, Los Angeles sokaklarında GTA3: Vice City'cilik oynuyor olurduk.

İbret-i Alem Forum Post'u: *Kriz diye bir oyun yapıyormuş Türk'ler. Valla bravo. Eğer Medal of Honor'dan daha iyi bir oyun olursa, orijinalini alırım(!)*

Tepkimiz: Bak güzel kardeşim, dünya gerçekler üzerine kuruludur ve çoğu gerçek acıdır. Hayattan ümidini sakın kesme, bu kafada devam et, ama işin içindeki acı gerçekler şöyle...

İsot- Medal of Honor bir FPS, Kriz ise online bir strateji. Dolayısıyla birinin diğerinden iyi olması mümkün değil. Yalan.

Arnavut Biberi- Güzel yurdumda 5 yılda bir oyun yapılırken bile, bu oyunun kopyasını almak için kendi kendine bahaneler uydurmaya çalışman ayrıca bir takdir konusudur ki burada hiç girmiyorum.

İbret-i Alem Telefonu: *Merhaba, biz arkadaşlarla oyun yapmaya başladık, gerçi daha ortada grafik yok, yaratık da yok, hatta oyun daha senaryo halinde ama kağıda dökmedik, kafamızda oyun. Ama inanın düşünürken biz bile korkuyoruz. Oyun 2007'de bitecek, Doom 3'le yarışacak, Nvidia'nın desteğini alacağız arkamıza bla bla bla... Evet, şimdi benimle röportaj yapmanızı bekliyorum...*

Tepkimiz: Bak güzel kardeşim, sizinle röportaj yapardık ama büyük bir zamanlama hatası yapmışsınız: 2006'da dünyaya asteroid çarpacak ve uygarlık sona erecek. Yani Nvidia'nın desteğine çok fazla güvenme.

Kısacası sevgili okuyucular, İMDAT!

zaman testi

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

ZAMANA KARŞI DURAN KLASİKLER

IL2 Sturmovik	Simulasyon	92
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	95
Grand Turismo 3	Yarış	98

FIRST PERSON SHOOTER



Unreal Tournament 2003 (PC %89)

No One Lives Forever 2'nin tek kişilik görevi bitince geriye pek bir şey kalmadı. UT 2003 ise online diyarların yeni kralı olarak listedeki yerini aldı.

AY 0 1 2 3 4 5 6

STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)

Warcraft 3'ün ayağını kaydırdı AoM. Sebebi, bu kadar geniş bir strateji oyununu bu kadar iyi işleyip rafine edebilmiş olmaları. Kesinlikle mükemmel.

AY 0 1 2 3 4 5 6

ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)

Internet'te dolaşan yüzlerce eklentisi olmasa bile, haftalarca sizi oyalayacak bir dünyaya sahip olan Morrowind, gerçek bir başyapıt.

AY 0 1 2 3 4 5 6

nasılpuanveriyoruz

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Bilgi İçin:	Oyuna en yakın web adresi
Yapım:	Yapımcı Firma
Dağıtım:	Dağıtıcı Firma
Tür:	Oyunun türü
Multiplay:	Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Minumum Sis.:	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sis.:	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Alternatif:	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımlar

LEVEL NOTU:

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

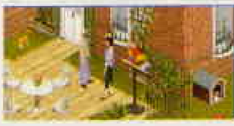
%70-%79 arası: Level Hit almayı hakedememiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

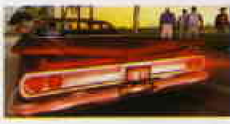
%1-%29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- THE SIMS UNLEASHED	+ aynı
2- Age of Mythology	yeni
3- FIFA 2003	yeni
4- Rollercoaster Tycoon 2	yeni
5- LotR: Fellowship of the Ring	yeni
6- Icewind Dale 2	yeni
7- The Sims: Vacation	+ aynı
8- Total Club Manager 2003	▼ (4)
9- Unreal Tournament 2003	▼ (2)
10- Hitman 2: Silent Assasin	▼ (3)



PLAYSTATION 2

1- GTA 3: VICE CITY	yeni
2- FIFA 2003	yeni
3- LotR: Two Towers	yeni
4- Pro Evolution Soccer 2	yeni
5- Colin McRae Rally 3.0	yeni
6- Hitman 2: Silent Assasin	▼ (1)
7- Grand Theft Auto 3	▼ (5)
8- Time Splitters 2	yeni
9- Rathchet & Clank	yeni
10- Burnout 2: Point of Impact	▼ (3)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

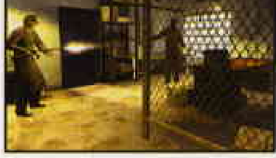


Pro Evolution Soccer (PS2 %96)

PES 2 de iyi, ama ilk oyunun o mükemmel heyecanını vermekten biraz uzak kalınca PES 1 Gerçek Klasik olma yolunda ilerliyor

AY 0 1 2 3 4 5 6

ACTION



Mafia: Lost Heaven (PC %92)

Bir mafya ailesi mensubu olmayı bu kadar güzel hissettiren bir başka oyun yok. Grafikleri de cabası.

AY 0 1 2 3 4 5 6

ADVENTURE



Hakeden Yok

Syberia'yı buradan göndermemiz gerektiğine karar verdikten sonra bir de gördük ki piyasada burada olmayı hakeden bir oyun yok.

AY 0 1 2 3 4 5 6

YARIŞ

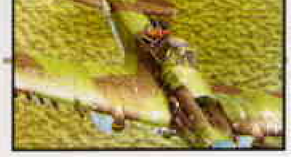


Gran Turismo 3 A-Spec (PS2 %98)

İşte gerçek bir klasik daha! GT3-A Spec listedeki 6. ayını doldurup Gerçek Klasik ödülünü almayı hakediyor bu ay. Tebrikler!

AY 0 1 2 3 4 5 6

SİMULASYON



Hakeden Yok

IL-2 Sturmovik'i klasikler arasına aldıktan sonra gördük ki, Combat Flight Simulator 3'e kadar beklememiz gerekiyor.

AY 0 1 2 3 4 5 6

AGE OF MYTHOLOGY

İnceleyen: Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

İmparatorların ve kralların zamanı geçti... sıra tanrılarda!

son söz! *"AoM'nin her noktasında ayrı bir artı var. Grafikler ve harita tasarımı, hikaye ve campaign yapısı, temasına olan bağlılık ve doğruluğu, ırklar ve birimler arası denge ve çeşitlilik... Ensemble hiç bir noktayı atlamamış."*



Age of Empires serisi ile RTS türünün zirvesinde kendine sağlam bir yer bulan Ensemble, bu sefer gerçekten büyük oynuyor (Blizzard'ın hemen yanı oluyor o sağlam yer). Age of Kings'de sadece mevcut oyunu geliştirmekle yetinen ve büyük farklılıklardan kaçınan Ensemble, Age of Mythology ile seriyi yeniden tanımlıyor. Zaten Blizzard'ın ardından onların da modaya uyup 3D'ye geçerek büyük bir değişiklik yapacağını biliyorduk. Ancak ilk iki oyunun ardından geçmiş çağlar bırakılıp, mitolojinin fantastik dünyasına girilmiş, oyunun dengeleri, campaign yapısı, hemen her şey bu değişimden nasibini almış.

Böylesine önemli ve sevilen bir seride önemli değişiklikler olacağını duyunca önce tedirgin oluyor insan. Hele söz konusu olan böyle ciddi değişiklikler olunca. Age of Kings in o muhteşem 2D grafikleri mesela, oyundaki şahane denge, tarihi campaign'lerin zenginliği... İnanın bunlar elden gider mi diye insanın gözüne uyku girmiyor. Ama oyunu oynadıktan sonra nasıl huzurlu ve güzel bir uyku çektiğimi size anlatamam. Zaten oyunu oynadığım günler içinde hiç uyuyamamıştım. Bu başka bir hikaye ve başka bir yerde elbet anlatılacak (derginin sonlarına doğru bir yerlerde mesela).

İki Üçten Büyüktür

Oyun iyiye mi gitmiş kötüye mi, Warcraft III'ü tepeler mi tepelemez mi diye dert etmeden, gelin oyunda neler değişmiş uzun uzun bakalım. Grafiklerden başlamak en doğrusu olur. Çünkü 2D'den, 3D'ye geçiş sadece grafiksel bir değişimi değil oynanışı da bütünüyle değiştirmiş. Önceki oyunların birbirinin aynısı kalıplarla oluşturulmuş haritaları yerine Age of Mythology'de haritaların her noktası özel olarak tasarlanmış. 3D'nin verdiği esneklik sayesinde hemen her haritada göre ve veya hikayeye özel yapı parçaları görebiliyorsunuz. Age of Mythology'nin esnek 3D haritalarını görünce, önceki oyunların kalıplaşmış 2D haritaları çok sıkıcı geliyor insana.

Üstelik ilk defa seriye bölüm öncesi sinematikler eklenmiş. Oyun içindeki bu sinematiklerde oyun motoruyla yapıldığından, bölüm başındaki sinematiklerde haritayı olduğu gibi görebiliyorsunuz. Mesela bölümün başında düşmanınız olan Cyclops'u yeraltı dünyasına açılan kapının başında höykürürken görüyorsunuz. Bölümde ilerleyip birimlerinizle kapının yanına geldiğinizde, aynı görüntünün yukarıdan görünüşü ile karşılaşıyorsunuz. Bu sayede sinematiklerle oyunun kendisi arasındaki bağlantı çok daha güçlü kuruluyor. Elbette Warcraft III'ün o harika videolarını tercih etmemek elde değil. Ama Age of Mythology sizi bu konuda hayran bırakmasa bile bir eksiklik hissettirmiyor da. Üstelik Warcraft III'ün oyun içi motorla yapılan ve AoM'nin yanında uyduruk ka-



lan sinematiklerini bir kaç kere katlar.

3D grafiklerin diğer bir avantajını duvar yapımında görüyorsunuz. Kale duvarları ufak bir detay olarak görülebilir. Ama Age of Empires gibi strateji oyunlarında çok önemli bir rolü var. İlk iki oyunda kaleyi yapmak da kaleyi yıkmak da tam bir karın ağrısıydı. Tek tek parçalar olarak inşa edilip, tek tek yıkılıyorlardı ve saldırırken hep kalede bir delik açıp, ordunuzu oradan içeri tıkıştırmaya çalışıyordunuz. Age of Mythology'de ise duvarları kolayca bir hat olarak çekebiliyorsunuz. Çünkü duvarlar bağlantı noktaları arasında ki tek duvar parçalarından oluşuyor. Böylece süratle inşa ediliyorlar. Ama yıkıldığında büyük açıklıklar oluşuyor.

3D Daha mı Güzeldir?

Grafiklerin 3D'ye geçişi sadece oynanışı geliştirmek için değil elbette. Aynı zamanda grafiklerin daha sağlam olması için. Strateji oyunlarında 2D grafik kullanmak grafik güzellik olarak hala daha avantajlı gözüküyor. Çünkü detaylı 3D grafikler, 100'lerce birim ekrana girdiğinde korkunç performans düşüşüne sebep oluyor. Bu yüzden birimleri düşük detay seviyesinde tutmak zorunda kalıyorlar. Age of Mythology'de birimlerin detay seviyesi bence yeterli düzeyde. Warcraft III'te Blizzard az poligon kullanıp bunu estetik bir tarza çevirmeye çalışırken, Ensemble birimleri eskisi gibi küçük tutarak az poligonla bile güzel görünmesini sağlamış. Üstelik ara sıra zorlansanız bile oyunu PIII



500 ve GeForce4 MX sistemle oynayabiliyorsunuz. Sinematiklerde modellerin detayı daha yüksek. Ancak oyun içinde detay makul bir seviyeye düşüyor.

Oyunun zayıf sistemler için düşük grafik kalitesinde oynama seçeneği var. Ancak Ensemble burada ayarı pek tutturamamış gibi. Düşük grafiklerde sinematikler çok kötü gözüküyor. Yüksek grafiklerde modeller FPS'lerle yarışacak kalitede ama bu seferde sistem zorlanıyor. İkisinin arasında bir ayar daha olsa faydası olabilirmiş ve bence oyunun önemli eksikliklerindne biri bu.

Bu denli güzel bir oyuna kusur bulmak zor. "Günümü geceme buladı, hayatı mı karanttı" nasıl?

Mitolojiye Hoşgeldiniz

Grafiklerden sonraki en önemli değişiklik elbette oyunun mitoloji teması üstüne kurulmuş olması. Ama Ensemble sıfırdan bir oyun yaratmış da değil. Age of Empires ve Kings'de varolan herşey bu oyunda da mevcut. Aynı tanıdık hava, daha önce varolan birimler ve yapılar, stratejiler... Bunları Age of Mythology'de de buluyorsunuz. Belki mitolojiye yer açmak için biraz özetlenmişler. Ama standart köylü, okuçu, atlı, piyade ve kuşatma birimleri, armoury'deki standart teknolojiler, kuleler, kaleler ve köy merkezi... Önceki iki oyunun temelleri yerli yerinde duruyor.

Oyunda tamamen değişen tek şey campaign yapısı. İlk iki oyunda sırayla tarihi kahramanların efsaneleşmiş maceralarını oynuyorduk. Bu hikayeler hem tarihi gerçeklik, hem de süreklilik olarak çok başarılıydı. Age of Mythlogy'de ise oyunun başından sonuna tek bir kahraman ve tek bir hikayeyi sürüklüyorsunuz. Ana kahramanımız Atlantis'in lideri olan Arkhantos. Arkhantos gördüğü kötü bir rüya ve yoluna çıkan bir Cyclops'un gerginliğinin ardından kendini Truva kuşatmasına yardım ederken buluyor. Burada Odysseus, Ajax ve Agemennon gibi yeni mitolojik kahramanlarla karşılaşıyoruz. Ancak kısa sürede işlerin sadece bir kuşatma ile sınırlı olmadığı anlaşılıyor. Yunan Mitolojisinin en eski çağlarında yaşanmış tanrılar ve titanlar arasındaki mücadelenin yeniden hortlamak üzere olduğunu ve denizlerin tanrısı Poseidon'un sırtını Atlantise çoktan dönmüş olduğunu görüyorsunuz. Titanları durdurmak için verdiğiniz mücadele sizi önce Mısır'a, Pharoah'ların diyarına taşıyor. Burada edindiğiniz yeni dost kahramanlarla birlikte soğuk ve karlı Vikingler diyarına, maceranın sonuna doğru ilerliyorsunuz. Yol boyunca size katılıp ayrılan pek çok kahraman olsa da her zaman için bunlara liderlik etmek ve dünyanın kaderini elinde tutmak Arkhantos'a kalıyor.

Fazlasıyla tatmin edici uzunluktaki oyunda yer alan 32 görev boyunca süren hikaye, eski mitoloji mitlerinden yararlanılarak ama üç ayrı mitolojiyi çorba etmeden hazırlanmış. Hikaye, takip edilebilirliği, sü-



Zamanla duvarları Upgrade etmeyi unutmayın. Hele Plenty Vault'u koruyorlarsa.



Denizlerde Hero olmadığı için bu kaplumbağayı durdurmak imkansız



Ağaçlara güvenip duvar yapmadınız. Bir mucize ve üssünüze açılan bir gedik.

rükleyiciliği ve oyundaki tüm öğeleri kullanabilmesi açısından çok başarılı olmuş bence. Üstelik aralarda ana hikayenin yolundan sapıp nefes aldıracak ilginç görevler de var. Özellikle Arkhantos'un rüyası bölümü klişe olsa bile çok zevkli, herkesi domuza çeviren büyücünün adası ise benim favori bölümüm.

Age of Mythology ile her ne kadar gerçek tarihe veda edilmiş olsa da mitolojik tarihe ve onun öğelerine de sadık kalınması beni mutlu etti. Amerikan kültürünün para adına mitolojiyi dejenere etme hastalığı bu oyunda yok neyseki. Bu yüzden Herkül ve Zeyna gibi saçma dizilerin tersine Age of Mythology'de gerçek mitoloji adına da yeni bir şeyler öğreniyorsunuz. Özellikle en az bilineni plan Viking mitolojisinin havasını tadmak ve tanrılarını tanımak bile bence oyundan zevk almanın ötesinde bir kazanım. Oyun içinde Valkyrie, Ragnarok, Valhalla gibi kelimler geçince, oynadığınız bölüm Thor'un meşhur Thunder Hammer'ı ile ilgili olunca daha bir bağlanıyorsunuz oyuna. Bu yüzden sıkıla sıkıla suyu çıkmış Orklar ve Elfler'den daha ilgi çekici geliyor.

Irkların Üç Farklı Yolu

Oyunda daha önce olduğu gibi birbirinden çok farklı olmayan bir çok ırk yerine, artı ve eksileriyle tamamen farklılaşan sadece 3 tane ırk var. Bunlar bilinen en zengin 3 mitolojiye sahip olan Greek (Yunan), Egypt (Mısır) ve Norse (Viking).



Üç ırk aynı Warcraft III'de olduğu gibi birbirinden tamamen farklı. Birimler, teknolojiler, yapılar ve kaynak kazanımı... bütün özellikleri farklı. Bu, oyundaki stateji öğesini öncekilerden daha zengin kılıyor.

Hero'lar Myth ünitelerine karşı etkili, Myth üniteleri ise kalabalık grup olsalar bile insan savaşçılara, insan savaçılar ise Hero'lara karşı güçlü. Başta biraz karışık gibi gelebilir. Ama oynarken kısa sürede alışıyorsunuz. Tabii bunu hiç kafaya takmadan mızraklı adamlarınızı 2-3 Frost Giant'ın önüne atıp önce buz sonra da tuz olmalarını izleme alternatifiniz her zaman var.

Tanrılar Çağı

Farklılaşmalar bu kadarla da kalmıyor, işin içine tanrılar da giriyor. Zaten içinde tanrılar olmayan mitoloji neye benzer? Her ırk kendisine yardım eden üç ana tanrı ve dokuz daha küçük tanrıya sahip. Oyuna ana tanrılardan birinin desteği ile başlıyorunuz. Tek kişilik oyunda bu tanrıyı seçme şansınız yok. Hikayenin gidişine göre ana tanrınız belli oluyor. Ancak multiplayer ve skirmish seçeneklerinde istediğiniz tanrıyı seçebiliyorsunuz.

Bugüne kadar gördüğüm en rafine ve derin strateji oyunlarından biri Age of Mythology. Serinin temellerini bozmadan, pek çok yenilik eklemeleri harika.

Age of Mythology'de ilk iki oyunda olduğu gibi dört temel kaynak var. Ancak ilk oyunlardaki "taş"ın yerine tanrıların desteğini ifade eden favor konmuş. Yiyecek, Odun ve Altın ise aynı. Ancak her ırk bu kaynakları farklı yollarla topluyor. Yunanlar ilk iki oyundaki ile aynı sistemi kullanıyor ve favor için tapınaklarda dua ediyorlar. Mısırlılar farklı olarak binalarında odun kullanmadıklarından daha çok altına ihtiyaç duyuyorlar ve oduncuların kampları ile madenler tek bir yapı. Favor için büyük anıtlar dikiyorlar. Her biri öncekinden daha pahalıya malolan anıtlar hem düzenli olarak favor sağlıyor hem de düşmanın o bölgede mucize kullanmasını engelliyor. Vikingler'de ise "Dwarf" ve "Gatherer" isminde iki farklı köylü var. Dwarf'lar altın çıkarmada Gatherer'lar ise yiyecek ve odun toplamada hızlılar. Odun kampı, maden ve yiyecek ambarı yerine ise Ox Cart isminde, öküz tarafından çekilen bir birim var. Ox Cart hareket edebildiğinden avantaj da sağlıyor. Binaları ise askerler yapıyor ki bu vikinglerin en önemli avantajı.

Önceki oyunda da hangi birimi hangisiyle karşıladığınız fark ediyordu (taş kağıt makas fenomeni). Ancak ırklar tamamen farklılaşınca bu çok daha fazla anlam içeriyor. Üstelik oyundaki savaşçı birimler üç kategoriye ayrılıyor. Hero (Herkül, Odysseus, Phoroah, Superman, vs...), Myth (Minatour, Giant, Chimera vs...) ve Human (Okçu, kılıççı, oduncu vs...). Bu üç kategori için de taş kağıt makas geçerli. Aynı tüm mitoloji hikayelerinde olduğu gibi



Viking Tanrıları

Thor
Forseti
Freyja
Bragi
Skadi
Baldr
Tyr

Odin
Freyja
Heimdall
Skadi
Njord
Tyr
Baldr

Loki
Forseti
Heimdall
Bragi
Njord
Tyr
Hel

Oyunun başında sadece bu ana tanrınız var. Ancak oyunda her çağ atlayışınızda size yardımcı olması için bir de küçük tanrı seçiyorsunuz. Bu seçimde ana tanrınıza bağlı olarak her seferinde iki küçük tanrıdan birini seçme hakkı veriliyor. Yani her ana tanrı için 9 küçük tanrıdan ancak 6 tanesi çıkıyor. Böylece üç kere çağ atlayıp Mythic Age'e geldiğinizde 4 tanrının desteğini arkanıza almış oluyorsunuz. Her ırkın hangi tanrılara sahip olduğunu ilgili kutudan görebilirsiniz.

Peki bu tanrıların desteği neler? Neyseki tanrıların haritaya inip savaşması gibi bir cıvıklık yok oyunda. Gerçi tek kişilik oyunda hikaye gereği bir iki kere bu oluyor ama o noktada zaten durup tanrı şovunu izlemekten başka yapılacak bir şey olmuyor.

Öncelikle her tanrının size faydası belli bir konuya odaklı. Mesela Artemis özellikle okçulara fayda sağlarken, Baldr atlılara, Horus piyadelere ek güçler veriyor. Her tanrı size tek kullanımlık bir mucize sunuyor. Bu mucizeyi istediğiniz bir zamanda ve istediğiniz bir yerde kullanabiliyorsunuz. Bunlar gerçekten çok güçlüler ve çok dikkatli kullanmak gerekiyor. Asla imha edilemeyen ve çevresindeki birimleri durmadan iyileştiren mucizevi bir çeşmeden tutun, attığınız yerdeki bütün binaları yıkıp, bütün birimleri dört bir yana savuran meteor yağmuruna kadar ilginç ve birbirinden farklı mucizeler var.

Tanrıların diğer faydası ise ek birim ve teknolojiler sunması. Özellikle hangi Myth birimlerine sahip olacağınızı, hangi tanrıları seçtiğiniz belirliyor. Ek teknolojiler genelde bu birimler ve tanrıların odaklandığı faydalar üzerine kurulu. Mesela Anubis'in teknolojileri onun Myth birimi olan



Yunan Tanrıları	*Mısır Tanrıları*
Poseidon	***Ra***
Hermes	*Ptah*
Ares	*Bast*
Aphrodite	*Sekhmet*
Dionysus	*Hathor*
Artemis	*Osiris*
Hephaestus	*Horus*
Zeus	***Set***
Athena	*Anubis*
Hermes	*Ptah*
Dionysus	*Nephthys*
Apollo	*Sekhmet*
Hephaestus	*Horus*
Hera	*Thoth*
Hades	***Isis***
Ares	*Anubis*
Athena	*Bast*
Apollo	*Nephthys*
Aphrodite	*Hathor*
Artemis	*Osiris*
Hephaestus	*Thoth*



Anubite ve fayda sağladığı piyadeler üzerine.

Strateji Strateji Strateji

Tanrıların sağladığı yararlar ve seçtiğiniz tanrılarla oluşturabileceğiniz kombinasyonlar çok iyi kurulmuş ve dengelenmiş. Bu yüzden tanrılarınızı seçmek oyunda izleyeceğiniz stratejiyi belirlemenin ilk adımı. Eğer seçtiğiniz tanrılar Myth birimlerine fayda sağlıyorsa daha çok bu birimleri kullanmalısınız, eğer görev deniz birimlerini kullanmanızı gerektiren bir haritada geçiyorsa Njord gibi deniz savaşlarında size destek olabilecek bir tanrıyı seçmelisiniz.

Şimdi bir an için durup tüm bunları toparlayalım. Üç ırk, üç tanrı, üç farklı birim kategorisi ve taş kağıt makas fenomeni. Age of Mythology sürekli üç rakamı üzerine kurulu, hiyerarşik yapıda muhteşem bir strateji öğesi var. Birimler, tanrılar ve teknolojileri doğru kullanmak zorundasınız. Her hareketinizde bir sonraki hareketinizi düşünüp, genel stratejiler üzerinden hareket etmelisiniz. Ayrıca mucizeleri doğru kullanarak rakibinizi hiç beklemediği



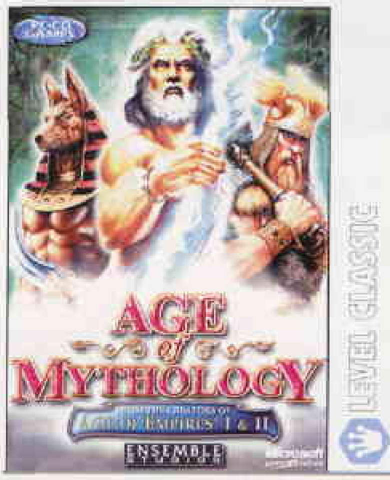
bir anda tepe taklak edebilirsiniz ki bence bu bir strateji oyunu için olmazsa olmazlardan biri. Büyük bir ordu size yaklaştığında düşman birimlerinin ortasına meteor yağmuru atmak veya önceden hazırladığınız bir tuzağa onları teleport etmek... Bir stratejiye hinlik ve gerçek zeka katan şeyler. Ne yazık ki bu gerçek strateji derinliğini çok nadir olarak bir RTS'de görebiliyorsunuz. Hadi daha cesur konuşalım. Starcraft'dan bu yana böylesine iyi işlenmiş, böylesine dengeli bir strateji oyunu görmedim ben. Warcraft III mü? Evet çok eğlenceli, harika bir starteji oyunu. Ama Starcraft ve Age of Mythology'deki strateji zenginliğini yakalayamıyor bence.

Gerçek Bir Klasik

Siz bu yazıyı okurken, yaşamınızın bir parçası, sizin oynayış tarzınıza göre 60 ila 100 saat arasında değişecek olan bir süre, şimdiden Mitolojik Tanrılar tarafından ele geçirildi bile. Ama bu kadarla kurtulabileceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü 4 ayrı moda sahip olan Random Map (skirmish) ve multiplayer seçenekleri yılalrca çok daha fazlasını alacak sizden. Çünkü age of Mythology öncekilerden daha da hızlı oynanan bir oyun ve bence multiplayer olarak daha da zevkli.

Ama bununla da kurtulamayacaksınız. Çünkü oyunun müzikleri o kadar güzel ki oynamadığınız zamanlarda da dinlemek isteyeceksiniz. Sounds/Music klasörünün altındaki 35 şarkılık bu muhteşem albümde özellikle Suture Self, Adult Swim ve Flavor Cats gibi hitler topten listelerine girebilecek kalitede.

Daha söyleyecek çok şey var oyun hakkında. Ama fazla uzatmayıp gerisini size bırakmalı. Şimdi gidin ve bu oyunu alın. Haftaya kendinize geldiğinizde tekrar görüşürüz... kendinize gelebilirseniz tabii.



Bilgi İçin: www.ageofmythology.com
Yapım: Ensemble Studios
Dağıtım: Microsoft Games

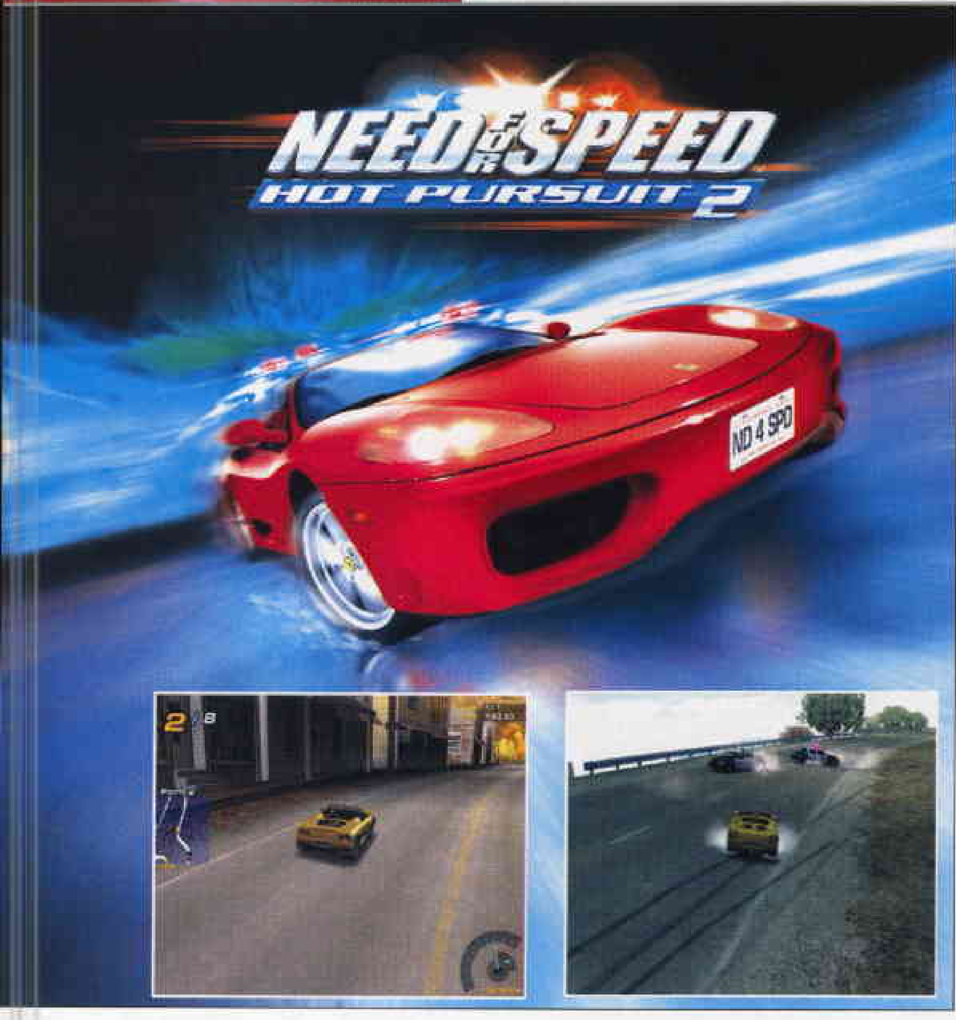
Tür: Real-Time Strateji
Multiplay: 12 oyuncu, Internet ve LAN
Minumum Sis.: PII 450, 128MB RAM, 1.5GB HDD, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: PIII 800, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı
Alternatif: Warcraft III, Empire Earth

LEVEL NOTU: 94

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

İnceleyen: Burak Akmenek
burak@level.com.tr

Altius, Fortius, Need For Speedus



son söz! "Arcade tarzı yarış oyunlarını sevenler için eğlenceli bir oyun.."

Asfalt...yanık lastik kokusu ve pişen asfalt., Motor sesi...soğuk rüzgar ve hızla kayan görüntüler, Daha çok hızlanma isteği, taa ki görüntüler yıldızlaşana, yol 1 saniyede aşılana ve aşılan mesafeler çoğalana kadar.

Hızlı asfalt üstü araçları kullanmanın zevki işte insanı böyle ulaşılmaz bir duyguya itiyor. Sonuna kadar hız! Çünkü öyle bir anda başka hiç bir şey düşünmüyorsunuz. Düşünemezsiniz...düşünmemelisiniz.

Bırakın gerçek hayatı oyununu oynarken bile düşünmemelisiniz. Herşey üç noktadan oluşmalı.

Fren, el freni ve gaz.

Zaten bu üçlüyle iyi geçinirseniz size rakip kalmaz. Yalnız kendinizle kalırsınız. Birde asfalt, motor sesi ve soğuk rüzgar. Gerisi görüntü kaydırmaca.

Yan koltuktaki sarışın.

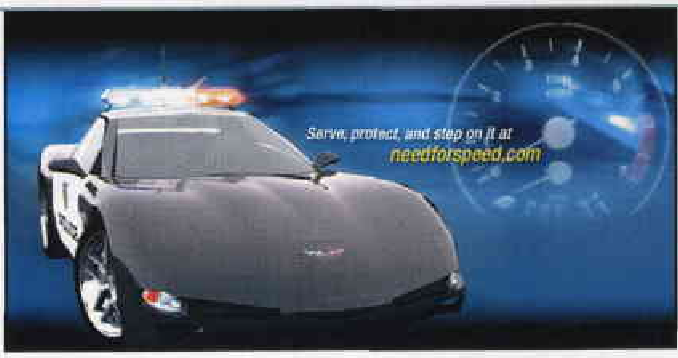
Neden her oyunda ya yan koltukta ya da arkada sarışın olur bilemem ama bu oyunda yok. Hot Pursuit'te tam tersine sizi kovalayan polisler var. Üstelik hiç biri de sarışın değil ve kısa etek giyip dekolte göstermiyor. Ama sizi yakalayıp o üstünde cirit attığınız asfalta yapıştırıveriyorlar. NFS Hot Pursuit iki ayrı bölümden oluşuyor. Championshipte yalnızca rakiplerinizle yarışıp kazandığınız puanlarla diğer bölümleri ve diğer araçları açmaya çalışırken, Hot Pursuit'te ise işin içine sizin hız çılgınlığınıza son vermeye çalışan polisler giriyor. Hot Pursuitte de puan kazanıp araç ve bölüm açıyorsunuz. Fakat bu bölümde aynı zamanda polisi de oynayabiliyorsunuz. Hatta bazı özel bölümlerde bir arabayı zamanında yerine ulaştırmaya çalışan bir sürücü ya da belli bir zamanda pisti bitirmeye çalışan süper ajan bile olabiliyorsunuz. Zaten oyunun en keyifli kısmı da burası. Bol bol polisten kaçıyorsunuz. Aslında polisten kaçmanız oyunun gereği. Çünkü oyundaki amacınız trafiğin normal olarak işlediği yollarda (bu yollar tabii ki Istanbul yolları değil) yarış kazanmak. Eh bunun içinde en yüksek hızda gitmelisiniz. Fakat polislerin işi ise can güvenliği sağlamak olduğundan burada birazcık çakışıyorsunuz. Polisler önceleri sizi güçsüz arabalarla kovalarken eğer onları atlatmayı

> Kontrolünüz dışında açılan arabalar ve bölümler. Multiplayerda Hot Pursuit modunun olmaması.

başarırsanız peşinize daha güçlü olarak düşmeye başlıyorlar. Ekranınızın üst kısmında gördüğünüz yıldızlar polislerle başınızın ne kadar belada olduğunu gösteriyor. Eğer bu yıldız sayısı tepeye vurursa işte o zaman yolu bloke etmeye, çivili engeller koymaya ve hatta helikopter ile tepenize patlayıcı dolu variller atmaya başlıyorlar. Zaten Hot Pursuit modunun en eğlenceli kısmıda o yıldızlar tepeye vurduğunda başlıyor. Özellikle sizi sıkıştırmaya çalışan polislerin o varillere çarpıp havaya uçması son derece keyifli.

Polisleri atlatmanın biz sürü yolu var. Öncelikle onları karşıdan gelen arabalara çarptırmaya çalışabilirsiniz. Ya da eğer alternatif yollar varsa son anda onlardan birine saparak atlatabilirsiniz. Yolunuzu bloke ettiklerinde ise ya iki polis arabasının arasına dalın ya da yolu açık unuttukları taraftan geçip gidin. Özellikle yola çivili engel koyduklarında "ahah aptala bak tek arabayla yolu kapatmaya çalışmış" diyorsunuz. Fakaaat öteki boşlukta çiviler olduğunu fark ettiğinizde iş işten geçmiş oluyor. Oyunun iki modunda da "sona kalan elenir " diye anlatabileceğim bir yarış modu var. Eğer İngilizceniz yeterli değilse bu modda yarıştığınızı yarıştaki lap ve araba sayısının eşit olmasından anlayabilirsiniz. Bu modda her lap te bitiş noktasından en son geçen otomatik olarak eleniyor ve böylece yarıştaki araç sayısı son lapte ikiye düşüyor.






Bir kez yakalanınca işiniz bitiyor

Yeni arabalar ve pistler

Yarışlarda her lap'i kaçıncı bitirdiğinizden tutun da yarış sonunda kaçıncı olduğunuza kadar değişen ölçülerde size puan veriyor. Bu puanlar sayesinde diğer araçlar ve pistler otomatik olarak açılıyor. Yani burada maalesef sizin bir tercih yapma hakkınız yok ki bu da yarışları biraz amaçsızca oynamanıza sebep oluyor. Özellikle motivasyon açısından oyunu biraz yavaşlatan bir özellik. Oyunu oynarken kontrollerin gerçekçi olmadığını hemen fark edeceksiniz. NFS zaten genel olarak gerçekçilik üzerine kurulu değil. Oyunun Playstation versiyonuna göre biraz daha zayıf kalmasının altında da bu yatıyor. PC versiyonu EA'in tamamen başka bir ofisinde ve gene EA'ya bağlı başka bir firma tarafından yapıldığından iki platform arasında bariz farklılıklar olmuş. PC versiyonu daha çok arcade tadında. Bu ise daha çok eğlence ve hız arayanlar için üretilen bir çalışma olduğunu gösteriyor. Halbuki genelde iki platform için tam tersine bir politika güdülür. Kontroller farklı olunca özellikle keskin virajlarda el freni size çok avantaj kazandırıyor. Çünkü yapay zeka genelde virajları hep yavaş alıyor ve yolu takip etmeye dikkat ediyor. Yalnız bu yakınmamdan rakiplerinizin çok zayıf olduğunu düşünmeyin. Oyundaki yarışları ve pistleri birer birer açtıkça rakipleriniz de güçlenmeye başlıyor. Özellikle her iki modun da son iki ayağında epeyi zorlanabilirsiniz.

Lüks arabalar

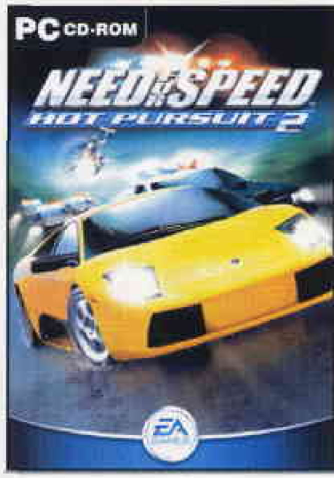
E.A. paraya kıyıp bir çok ünlü araba üreticisinin araçlarını oyuna katmış. Bu araçlardan bazıları Lotus, Lamborghini, Dodge, Chevy, BMW, Mercedes, Ferrari ve Porsche. Özellikle Porche tüm oyun boyunca benim en favori arabam oldu. Çünkü hem kısa zamanda hızlanıyor, hem de yol tutuşu çok iyi. Pistler çok akıllıca hazırlanmış ve bol bol alternatif yollarla dolu. Üstelik bu yollar çok iyi dengelenmiş. Ayrıca bir pisti dört değişik şekilde oynama şansına sahipsiniz. Alternatif yolların bazıları kısa olmasına karşın zorken uzun yollar ise bir o kadar rahat oluyor. Oyunda su arabanızın *savrulmasına, toprak* yerli hız alamamasına ve kolay spin atmasına sebep oluyor. Maalesef karlı veya yağmurlu bir piste rastlayamadım. Pistlerin etrafındaki grafikler o kadar güzel yapılmış ki oyunu bırakıp onları seyrederken kaza yapma olasılığınız çok artıyor. Volkanik arazi, deniz ve liman, şelale, ufak kasabalar, yel değirmenleri. Hepsi ayrı ayrı seyretmeye değer çalışmalar. Ayrıca bence NFS: HP'nin en yüksek puan alacak yanı müzikleri. Özellikle, Bush: The people that we love (Instrumental), Rush: One little victory ve Pulse Ultra: Build your cages (Instrumental) hani neredeyse beni benden aldı diyebilirim. Bu parçalar sanki motor sesiyle bir araya geldiğinde tam bir müzik parçası haline dönüşüyor gibi.

Müzikleri muhteşem. Hot Pursuit modu çok eğlenceli.

Multiplayer oynarken yarışacağınız arabaları tek tek seçmek yerine 5 sınıftan birini seçiyor ve ondan sonra arabanızı seçip oyuna giriyorsunuz. Fakat oyuna adını veren modda oynayamıyorsunuz! Yani yalnızca championship modunda yarışabiliyorsunuz! Bu bence multiplayer'a ÇOK büyük bir eksiklik getiriyor. Ayrıca pist sayısı da bu mod için hayli az kalıyor. Oyunun yapımcıları bu kısmı açık açık ihmal etmiş.

Need for Speed: Hot Pursuit, tıpkı Need for Speed: Porshe Unleashed gibi tam arcade tadında bir oyun. Keyifli zaman geçirmek isteyenler için birebir. Ayrıca isterseniz oyunun sitesinden (www.needforspeed.com) kendinize yeni arabalar indirmeniz mümkün. Fakat kariyer yapıp oyunda tam hakimiyet kurmak isteyenler için uygun bir oyun değil. Bu tabiki oyunu kötü yapmıyor. Yalnızca bu tarz araba yarışı oynamayı tercih edenlere çok hoş bir alternatif sunuyor.


Yerden lastiklerinizi her kesişiniz ağır çekimle gösteriliyor



Bilgi İçin:	www.ea.com
Yapım:	Electronic Arts
Dağıtım:	Electronic Arts
Tür:	Yarış
Multiplay:	8 kişi, LAN, Internet
Minumum Sis.:	Pentium III 600 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	Pentium IV 200 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

LEVEL NOTU: 73





Çekilin tavşanlar !



FIFA FOOTBALL 2003

İnceleyen: Can Kori
can@level.com.tr

Fifa, PC'ye Winning Eleven çıkmadan, tahtını sağlamlaştırmaya devam ediyor...

son söz! *"EA'de yine herkes tarafından alınıp oynanacak bir oyun. Fifa sevmeseniz bile, 2003'le bir şansınızı deneyin."*

Yine bir sonbahar, yeni bir sonbahar ve yine, yeni bir Fifa. "Bu senaryoyu daha önce dokuz kere görmüştük" diyebilirsiniz. Ancak bu sefer Fifa kendisini tarihin tozlu sayfalarına gömdü, yepyeni beyaz bir sayfa açtı ve yeni nesil bir futbol oyunu olma yolunda geçen yıldan da, daha büyük adımlar attı. Geçen yıl, hatırlayacağınız gibi Fifa'yı öve öve bitirememiştim ancak bu yıl Fifa geçen senekinden çok daha fazla övgüyü haketmesine rağmen daha sakin bir şekilde inceleyeceğim. 2002'de Fifa'da yıllar sonra yapılan bir kaç değişiklik sonucunda gaza gelip öyle bir yazı yazmıştım.



Yine John Motson

Bu sefer dediğim gibi daha dengeli eleştirilerde bulunacağım. Öncelikle oyunu açtığımız anda karşımıza gelen giriş demosu ile başlayalım. Bazı arkadaşlarımı Davids, Giggs ve Roberto Carlos'un yaptığı hareket gaza getirse de, ben bu demodan pek zevk aldığımı söyleyemem. Tamam dünya yıldızları estetik hareketler ile bizi havaya sokmaya çalışıyorlar ama demo çok kısa. Ayrıca EA Sports eskiden olduğu gibi oyun içi görüntüler ile gerçek maç sahalarındaki görüntüleri alıp birleştirse bence çok daha başarılı olurdu. Her neyse alt tarafı bir demo, bu kadar önemsemeye değmez.

Belki biraz John Motson'ı sayabiliriz, bir de her takıma gereken özen gösterilmemiş.

Yavaş yavaş gelelim menülere ve grafiklere. Neden bilmiyorum ama Fifa 2003'ün menüleri bugüne kadarki versiyonlar arasında bana en itici gelenleri. En sevdiğim menüler Fifa 98'e aitti, takımları seçmek falan son derece rahattı, şimdi bana işkenceden farklı gelmiyor.

Grafiklere ise gerçekten diyecek en ufak bir laf bulamıyorum. Artık olayı tamamen aştılar. Her futbolcu kesinlikle gerçekteki tipleriyle tıpatıp aynı. Dikkat ettim de, Sergen bile gerçeğe oldukça yakın şekilde çizilmiş. Üstelik artık bu detaylar sadece oyuncular için geçerli değil, sonunda, en sonunda seyircileri de biraz geliştirmeyi başardılar. Tribünlerdeki renklilik, canlılık arttırılmış, stadlarda artık meşaleler bile yakılıyor. Tabi tribünlere gelen renklilik, seyircilerin artık karton olmaması sayesinde. Hareket ediyorlar, tam olarak 3D olmasalar da en azından tamamıyla düz, hareketsiz imajlar değiller. Tribünlerde pankartlar bile görebiliyoruz. EA Sports bu sefer grafikte de gerçekçiliği çok ön planda tutmuş mesela; Ali Sami Yen'de açık tribünün arkasındaki apartmanları bile tıpatıp çizmişler. Ali Sami Yen'in de gerçeğinden hemen hemen hiç bir farkı yok.



Oooh, missed by a mile

Grafiklerde her zamanki gibi kendini gösteren EA Sports müziklerde de doğal olarak bir klasik.Spor oyunları ile bu kadar iyi, uyumlu müzikleri nasıl yaptırıyorlar şaşıyorum ve ayakta alkışlıyorum. Müziklerden sonra tabi ki spikerlere değinmeden olmaz. Yine John Motson'ı almışlar, koymuşlar mikrofonun önüne sonra da "Hadi şebeklik yap" demişler, bizim Motson da kendi çapında konuşuyor birşeyler. Her ne kadar kendisini geçmiş yıllara oranla baya geliştirdiyse de iyi olduğunu söyleyemem. En azından 40 metre yukardan giden toplara "Ooohh missed by an inch" demiyor.

Oyunun genel olarak aynı kalmış diyebileceğimiz kısımlarını atlattık. Sıra geldi asıl bomba bölüme: Oynanabilirlik. Geçen seneki yazımı okuyanlarınız bilecektir, Fifa'yı asıl övüşümün sebebi Playstation 2'deki muhteşem futbol oyunu Winning Eleven'dan aldığı dersleri uygulamaya koymasıydı. Bu sene ise oyunu adeta Winning Eleven ile birebir yapmışlar diyebilirim. Tamam abartı oldu, sadece 1 versiyon ile bir oyunu Winning Eleven'a benzetmek bu kadar kolay olsa, şu an ortalıkta bir sürü WE görürdük.

Fifa'dan extra, extra gol

Artık oyunda hareketler son derece gerçekçi. Oyuncular topa vururken eskisinden çok daha estetik bir şekilde hareket ediyorlar. Nitekim hareketler gerçekçi olur da paslar gerçekçi olmaz mı? Artık paslar da son derece gerçekçi, oyuncular topu direk, anında kontrol edemiyorlar. Bu her türlü pas için geçerli, hele uzun ve havadan gelen topları zor kontrol ediyorlar. Fakat topu böyle kontrol et-







mekte zorlanan oyuncular, topun gelişine direk pas vermekte oldukça başarılılar, bu büyük bir eksiklik. Ayrıca koşmak bu oyunda her zaman bir avantaj sağlamıyor, sadece önünüz açıkken koşmanızı tavsiye edebilirim, yoksa topu kaptırmanız işten bile değil. Oyunda artık yaptığınız her orta da adamınızın kafasına gitmiyor, şans faktörü ve de oyuncunuz kabiliyeti de ön planda. Yani kısacası orta-kafa-gol oynayamıyorsunuz artık. Ancak bu size kesinlikle daha gerçekçi ve yaratıcı goller atmanızı sağlıyor.

Kaleciler için ayrı bir parantez açma gereği duydum. Çünkü Fifa 98'den bu yana topları tutuş, şutlara atlayış, topu oyuna sokuş biçimleri hep aynıydı. Sonunda bu gelenek bozuluyor ve çok daha gerçekçi hareket eden kalecilere kavuşuyoruz. Sadece gerçekçi olsa hadi neyse diyeceğim, aynı zamanda akıllanmışlar da. Öyle eskiden süregelen alışkanlıkları yok, bazı sekip gelen topları üstlerinden aşırtıp gol yemiyorlar veya kornere giden toplara seyirci kalmıyorlar, defanstan topa yetişecek kimse yok ise, kalelerinden çıkıp topu alıyorlar. Bunlara ek olarak artık kaleciler de penaltıya sebebiyet verebiliyorlar. Ben eski versiyonlarda hiç rastlamamıştım böyle bir olaya şu güne kadar.

Oyunun artılarını yazmaya devam ediyorum. Zaten yaz yaz bitmiyor orası ayrı. Oyunda bildiğiniz gibi belirlediğiniz tuş ile adamlarınızı boşluklara kaçırabiliyorsunuz, ardından da arapası tuşu ile onların koşuyoluna pas veriyorsunuz. Bu tuşa bastığınız süre pasın gideceği hız ile orantılı. Bu arapaslara karşı defansif olarak da, yine arapasına atadığınız tuş ile kalecinizi, karşı karşıya pozisyonlarda açıyı daraltması için çıkarabiliyorsunuz.

Grafikler, gerçekçi hale dönüştürülen oynanış, kalecilerin gelişmesi

Hem de GS'ye bu gol...

Oyunu oynamayı daha heyecanlı ve



zevkli hale getirmek için EA Sports devamlı uğraş veriyor. Mesela oyunda bir frikik olunca barajın durması gerektiği yer ve topun bulunduğu noktanın kaleye olan uzaklığı gösteriliyor. Son olarak da oyunlardaki istatistik olayını NBA serisine benzetmişler. Devre arasında ve maç sonunda faullerin saha üzerinde nerde oluştuğunu, kaleye çekilen şutların nerelerden çekildiğini, gollerin nerelerden olduğunu görebiliyoruz. Bence oldukça hoş bir düşünce.

Şu ana kadar hep oyunun artılarından bahsettik, peki hiç mi eksisi yok bu oyunun? Hiç mi eleştirmeyeceğiz? Tabi ki var ve eleştireceğiz. Bunlardan ilki takımlar ve kadrolarıyla ilgili. Tamam Galatasaray'ımızın, dünyanın en iyi 16 takımı arasında olması bizi sevindirdi, ancak bu, Galatasaray'ımızın diğer bütün takımlar ile eşit güçte olduğu anlamına gelmez ki. Tamam bunu hadi neyse deyip geçtim. Ama Galatasaray'ın kadrosunda hala Sergen dururken, yani EA Sports'un oldukça eski bir transferden haberi yok iken, Ronaldo Real Madrid'te. İşte bu EA'in her takıma eşit ilgi göstermediğini belli ediyor ve benim oldukça sinirimi bozuyor. Ayrıca Ali Sami Yen stadı da 82000 kişilik değil, EA Sports sadece GS'ın seyirci rekoruna bakmış (ki bu da Olimpiyat Stadı'nda 82000 kişi civarıdır) sonra da direk oyuna bu rakamı koymuş.

Yazımı oyunun pozitif bir noktasıyla bitireceğim. Oyunda futbolcularla özdeşleşmiş hareketlere yer verilmiş. Mesele Roberto Carlos'un frikiklerde topa doğru koşuşu, Beckham'ın topa vuruş stili gibi. Bunları görünce oldukça sevindim.

İnşallah gelecek Fifa, oynanış bakımından daha da ilerlemiş bir Fifa olur ve oynarken çok daha fazla zevk alırız.



Bilgi İçin:	www.eagames.com
Yapım:	EA Sports
Dağıtım:	Electronic Arts Interactive
Tür:	Futbol
Multiplay:	LAN, internet
Minumum Sis.:	P3 500, 128 RAM, 16 MB 3D Ekran kartı
Önerilen Sis.:	P4, 256 RAM, 32 MB 3D Ekran kartı

LEVEL NOTU: 89

ROLLLER COASTER TYCOON 2

İnceleyen: Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

Chris Sawyer'ın yeni oyunu beklediğimiz kadar iyi mi?

son söz! *"Hala güzel bir oyun ama ilk oyundan sonra daha fazlasını beklemek hakkımızdı."*

Tycoon Tanrıları şu aylarda dünyayı ele geçirmek istiyor olmalılar ki, epey sık aralıklarla dünyaya elçilerini yollamaya başladılar. Allah sizi inandırsın, hatırlıyorum on dokuzuncu yüzyılın başları, tarihteki ilk Tycoon oyunu elimizi geçmiş, biz sevinçten altıgen olmuş bir şekilde ilk dizaynlarımızı büyük bir zevkle yapardık. Sonra yaklaşık üç yüz seksen tane daha Tycoon oyunu geldi, mertlik bozuldu. Ama bugün karşımda duran Tycoon önemli bir oyunun devamı niteliğinde olduğundan daha özel bir yeri var.



Roller Coaster Tycoon 2, yaklaşık üç sene önce piyasaya çıkan birinci versiyonundan çok büyük bir farkı olmayan, hatta bir çok yönden epey benzeyen bir oyun. Bir devam niteliğindeki oyundan çok daha köklü değişiklikler bekleyebilirsiniz, ama RCT2 gerçekten bir expansion-pack tadında. Belki de bunun nedeni Chris Sawyer'in (yapımcı arkadaş) oyunun fanlarından korkup büyük değişikliklere gitmemesi olabilir. Bu başka bir tartışma konusu; ama yeni bir oyun havasından oldukça uzak kalınması ve beklentilerin karşılanmaması böyle bir oyunun ömrünü ne yazık ki kısaltacaktır.

Ara birim ve sunuş kötü. Sürükleyicilik konusunda zaten kısır bir türden gelmesine rağmen, her seviyeyi istediğiniz zaman oynayabilme gibi seçeneklerin olması oyunu daha da sıkıcılaştırmış.



Oyuna başladığınızda ister Tutorial'ı oynar, isterseniz sizin için hazırlanmış parklardan birinde başlayabilirsiniz. İşte RTC2'nin sahip olduğu en büyük özellik: parkları. İlk versiyonuna göre daha çok sayıda olmak üzere 5 farklı kategoride park var: New, Challenging, Expert, Real, Other. Ne yazık ki bunların hepsinde, tüm parkları istediğiniz zaman oynayabiliyorsunuz, ki bu da bence benzeri oyunlardaki "ilerle-ödül olarak yeni parklar açılsın" mantığından uzak. (bu da hem oyun için konsantrasyonu, heyecanı, ilgiyi, hem de aldığınız zevki çok daha azaltıyor, herkes hak ettiği kadarını görmeli bence). Oyunun dünyanın dört bir yanından kasıp anlaştığı ve lisansını aldığı gerçek parklar var, eğer gidip herhangi birini görme şansına erişmişseniz oyunda gerçeğinin tıpkısının aynısını bulabilir, ve istediğiniz gibi işletmesini yapabilirsiniz. Oyuna geçtiğinizde ilk gözünüze çarpan (daha önce başka Tycoon' lar oynadıysanız) sevgili müşterilerinizin epey küçük gözüktüğü olacak. Bu oyunun atmosferini epey olumsuz yönde etkilemiş; ama açıkçası programcıların da pek bir şansı yok, çünkü oyunu gerçekçi boyutlarda yapmak istemişler ve eğer insanları biraz daha büyük yapmış olsalardı, kimi Roller Coaster'lar ekrana hiçbir şekilde sığmazlardı. Sıradan bir Tycoon oyunundan beklediğiniz her türlü opsiyonu burada da rahat-







Dikkat, kimse yerinden kıpırdamasın, bu bir soygundur! Zübeyir, topla olum cüzdanları, yüsükleri.



Ya kaç kere dedim size, şunları için için inşa etmeyin diye, al işte gitti onca para!...

gibi gözükse de, aslında büyük, heyecanlı ve fantastik bir RC yapmak o kadar kolay değil. Her türlü 360 derece, dimdik yukarı, hatta yarin altından geçirme gibi opsiyonları olsa da çoğu zaman bunları istediğiniz gibi yapmak epey zaman alabiliyor (özellikle yerin yüksekliği ve alçaklığıyla da oynamak istiyorsanız). Aslına bakarsanız oyun genel olarak epey zaman yiyor, en ufak bir senaryoyu bitirmek bile saatlerinizi alabilir, o yüzden oynanabilirlik süresi için (baymadığı sürece) içiniz rahat olsun.

Genel olarak oyunun sunuşu atmosferini birinci dereceden etkileyen faktörlerden biridir: Menüler, pencereler, aradaki geçişler ve diğer ara birim detayları. Ama ne yazık ki, oyunumuz bu konularda beni çok hayal kırıklığına uğrattı. Ara birimden hiç mi hiç memnun kalmadım, basılan her opsiyonun ayrı bir pencere olarak açılması, özellikle de "Load"un Windows'un Load' u gibi olması, bence böyle önemli bir oyunun ikinci temsilcisi için affedilir hatalar değil.

Oyun eğer 3D motoru olsaymış, eminim çok daha yumuşak geçişler ve kaplamalarla dolu bir görüntüsü olurmuş. Ama bu haliyle de epey renkli ve canlı gözüküyor. (Oyunun neye benzeyebileceğini görmek için tavsiyem önce büyük hazır parklardan birine bakmanız). Müzik her ne kadar tamamen ortamı en iyi şekilde yansıtsa da bir süre sonra bayabiliyor, ama neyse ki oyundaki her RC için ayrı ayrı müzik seçmek gibi çok ilginç bir özellik bulunuyor. Ayrıca kalabalığın sesi, insanların çığlıkları mükemmel denebilecek kadar gerçekçi.

Roller Coaster Tycoon2, genel olarak abisinin izinden gitmiş ve ilk oyunu sevenler ve sıkılmayanlar için kesinlikle çok başarılı bir yapıt. Ama ne yazık ki gerçek bir yenilik veya farklı bir güzellikle karşılaşmak söz konusu bile olmayacak. Daha önce ne bulduysanız bir benzerini alacaksınız, biraz daha neşeli, çeşitli ve zevkli.. Ama hepsi bu.

Çok çeşitli ve farklı RC var. Oynama süresi uzun ve kendi dizayn özgürlüğü oyuna epey egemen. Grafikler renkli ve 1280X1024'e kadar çıkabiliyor. Sesler ve efektler yeterince güzel.

lıkla ve bol bol bulacaksınız. Dükkanlar, oyunlar, eğlence makineleri, her türlü lunapark malzemesi, envai çeşit Roller Coaster (150'den fazla çeşit desemm), çevre aksesuarları, tuvaletler, ATM'ler, çiçekler, ağaçlar, aklınıza ne gelirse, hepsi emrinize amade. İnsanlarınızın mutluluğu için bunların her biriyle uğraşmalı ve her ihtiyaçlarını gidermelisiniz.

RTC2 hakkında aklıma gelen en önemli 2 özellik, ayrıntılara olan düşkünlük ve oyuncuya verilen özgürlük. Parktaki herhangi bir insanın üzerine bastığınızda, o kişilik hakkında hemen karşınıza ayrıntılı bir sürü bilgi gelecektir. Ne kadar parası kaldığından o ana kadar nerelere harcama yaptığına, ihtiyaçlarına, mutluluğuna dair, uzun bir tablo... Ayrıca inşa ettiğiniz her hangi bir binanın da, hemen her türlü detayıyla oynayabiliyorsunuz. Gelelim RTC isminin diğer tüm Tycoon oyunlarından en bariz farkına: Kendi dizaynınız. Oyunun en azından yarısı kendi treninizi ve raylarını yapmakla geçiyor. Herhangi bir Roller Coaster yapmak istediğinizde önce geniş bir kategoriden ne tarz bir parkur yapmak istediğiniz seçiyorsunuz, daha sonra ise ister sizin için hazırlanmış (ve oldukça pahalı) RC'leri alıyor, ister de "custom design"dan RC'inizi hayal gücünüzün ellerine bırakıyorsunuz. Her ne kadar başta eğlenceli

Roller Coaster Tarihi

Çoğu RC tarihçisi (böyle bir meslek olduğunu bilmiyordum), ilk RC örneklerini 16.-17. yüzyıl Rusya'sına dayandırır. Tepe noktası 21 metre yükseklikte olan bir buz kütlesi çapraz bir şekilde yerleştirilir ve insanlar saatte 80 km' ye çıkarak aşağıya kayarlardı (bir kum birikintisine tabi betona değil). Daha sonra bir Fransız işadamı bu fikri kullanarak 1817'de Fransa'da iki tane yan yana bu buz yolundan yapar ve ilk defa küçük arabalar ekleyerek, insanların yarışmasını sağlar. Bundan 10 yıl sonra aynı mantığı Amerika Lehigh ırmağı civarlarında maden işçilerinin yararına kullanır ve çıkan kömürler kolayca aşağılara taşınır. Ama etraf adrenalin bağımlısı insanlarla doludur ve çok geçmeden bu kömür taşıma mekanizması fark edilir ve bir süre sonra da öğleden sonraları insanların binmesi için kullanılmaya başlar. İnsanlar tam tamına 1 $ ödüyorlardı ve arabalar da önceleri yukarıya elle sonraları da buharlı makinelerle çekiliyorlardı. Saatte 160km yapılmaya başlanmıştı. İşte bu ilk gerçek RC'ydi. 1872'de ilk tünel yapıldı, çok geçmeden de restoran, hotel derken yılda 35000 turist çeken bir eğlence kompleksi oldu, ta ki 1933'e kadar. Sektör o kadar hızlı büyüdü ki, zamanla RC'yi izlemeye gelen insanlar üstüne binen insanlardan çok daha fazla oldu. 2. dünya savaşın dünyada 1500'den fazla RC imha edildi. 1955'te Dineyland' in açılmasıyla RC'ler tamamen altın çağına girdiler ve günümüze değin daha hızlı, daha uzun, daha yüksek, daha korkutucu ve en önemlisi çok daha eğlenceli bir hal aldılar.



Bilgi İçin:	www.infogrames.com
Yapım:	Chris Sawyer
Dağıtım:	Infogrames
Tür:	Tycoon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P II 300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 120MB HDD
Önerilen Sis.:	P 500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 600MB HDD
Alternatif:	Zoo Tycoon, Rollercoaster Tycoon

LEVEL NOTU: 68

IRON STORM

İnceleyen: Burak Akmenek
burak@level.com.tr

Teknik aksaklıklar olmasaymış çok daha iyi bir oyun olabilirmiş

son söz! *"Yapay zeka biraz daha iyi olsa içerdiği diğer öğelerle Iron Storm harika bir oyun olabilirdi. Fakat şu haliyle bile bir çok oyunu pes ettirebilir"*

Son zamanlarda İkinci Dünya Savaşı üzerine kurgulanmış sebil gibi oyun çıkmakta. Return to Castle Wolfeinstein ve Medal of Honor bunlara en iyi iki kaliteli örnek. Gerçi bu konu üzerine çıkan oyunlara bir itirazımız yok fakat Iron Storm üzerine kuruldugu senaryoyla işin içine yaratıcılık katıldığında neler olabileceğini gösteren çok iyi bir örnek. Oyun 1964 senesinde geçiyor. İkinci Dünya Savaşı 50 yıldır sürmekte! Dünya iki bloğa ayrılmış ve savaş artık günlük yaşamın bir parçası haline gelmiş. Öyle ki ülkeler silah almak için ordularının hisse senetlerini borsaya açmış durumda. Savaştaki başarılara göre bu hisselerde dalgalanıyor. Hatta ülkeler spekülasyon yaratmak için televizyon yayınlarıyla yatırımcıları etkilemeye çalışıyorlar. Bu kadar sağlam bir konunun üstüne o kadar çok şey üretebilirsinizki. Iron Storm'da bu, silahlardan üniformalara kadar her yerde görülüyor. Sanki bilimkurgu filminde oynayan fakat aslında geçmişte yaşayan bir aktör gibisiniz. Üssünüz Mad Max filmlerini andırıyor fakat üniformalar İkinci Dünya Savaşı'ndaki Fransız askerlerine ait gibi vs vs. Siz müttefikler tarafındasınız ve bir teğmeni oynuyorsunuz. Düşmanınız ise Ruslar, Almanlar ve Moğollar diyebiliriz.

Sorunlu motor ve yapay zeka. Oyun zor yapılmış.

Cepheye

Kısa bir oyuna alışma bölümünden sonra silahlarımızı kuşanıp cepheye yollanıyoruz. Bir iki düşman avladıktan sonra ise pat diye ölüyoruz. Bir daha deniyoruz ve bir daha ölüyoruz. Taa ki o bizi avlayan sniper'ı bulana kadar. Demek ki neymiş efendim? Oyun zormuş. Düşman sniperları siz kafanızın bir santimini gösterdiğiniz anda sizi o santimden kurtarmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Ayrıca saklanmakta da bir o kadar ustalar. Yerlerini tespit edinceye kadar bir kaç kez kurşun yemeyi göze almalısınız. İşte Iron Storm'un temel özelliklerinden birisi bu. Oyunu oynarken gerçekten savaşıyormuş gibi hareket etmeli ve akıllıca davranmalısınız. Her yeri kontrol etmeli, her santimden kurşun geçirmeyi öğrenmelisiniz. Bazen düşmanlarınızı öyle açılardan vurmanız gerekiyor ki sanki iğne deliğinden ipi atarak geçirmeye çalışıyorsunuz. Enerjinizi hiç bir zaman es geçmeyin. Biliyorum bu genel bir kuraldır ama bu oyunda her leveli mümkün olduğunca yüksek enerji ile geçin. Çünkü enerji paketleri her yerde bulunmuyor ve bazı yerlerde vurulmanız yüzde yüz.. Hatta bölümü geçmek için mutlaka vurulmayı göze almalısınız. Sakın bu oyunu Serious Sam gibi oynamaya kalkmayın. Görevler belli bir senaryoyu takip ediyor. Maalesef pek özgür değilsiniz. Fakat bir bölümü oynarken orayı bitirmek için tekrar tekrar eski alanlara dönmeniz gerekebiliyor. Bu da araştırmayı ve belli bulmacaları çözmeyi gerektiriyor. Zaten oyun bu yanıyla Half Life'a çok benziyor. Düşmanlarınızın sizi gördüğü an mıhlaması yanında tabii ki ıskaladıkları yerler de oluyor.





Yapay zeka herşeye karşın çok gelişmiş değil. Fakat bu düşmanlarınızın sizinle çarpışırken şarjör değiştirmek için bir köşeye saklanmadığı, sizi çevirmek için manevralar yapmadığı ve savunma anında her yeri kontrol etmediği manasına gelmiyor. Genede saklandığım zamanlar hiç hata yapmadan gelip kafama namlu dayamaları hiç hoşuma gitmedi. Maalesef düşman sizi bir defa görüp peşinize düştükten sonra onu öldürmekten başka bir şansınız kalmıyor. Yoksa ne yaparsanız yapın tıpkı bir güdümlü füze gibi sizi gelip buluyorlar. Özellikle sizi kalabalık yakaladıklarında geri geri kaçarak yola bomba serpiştirmek ve geri kalanları ise itinayla temizlemek zorundasınız.





Ayaklı cephanelik gibiyiz...



Silahlar

Oyunda bir çok silahınız var. Teğmeninize dışarıdan baktığınızda bunları üstünde görebilirsiniz. Genelde bir bıçak, tabanca, pompalı tüfek, sniper tüfeği ve otomatik bir tüfekle beraber dolaşıyorsunuz. Bu sette tabanca ve otomatik tüfeğin alternatifleri var. Fakat onları almak için elinizdeki modeli atmak zorundasınız. Sniper tüfeğinizin zoom özelliği bayağı gelişmiş. Ayrıca otomatik tüfeğinizin de tek zoomlu versiyonu var. Bu setten değişik durumlara göre tercihler yapıyorsunuz.

Her bölümde izleyebileceğiniz al-



ternatif yollar var. Iron Storm önünüze gelen herşeyi vurabileceğiniz bir oyun değil. Bazen sessiz olmanız ve hatta saklanmanız gerekiyor. Bir görevde elinizdeki büyük silahları atıp esir numarası yaparken bir başka görevde silah başına geçip helikopter avlıyorsunuz. Bölümler içindeki bulmacalar çok zor değil. Eğer açmanız gereken bir kapı ya da patlatmanız gereken bir duvar varsa bunun ipucu mutlaka bir bilgi istasyonunda ya da televizyon aracılığıyla size veriliyor. Tek yapacağınız bulduğunuz ipuçlarını birbirine bağlamak o kadar. Çatışmalarda rakipleriniz size daha önce belirlenmiş bir biçimde saldırırken ölüp bir kaç kez geri yüklediğinizde farklı yöntemler kullanmaya başlıyorlar. Bu tabii ki sizin tekrar ölmenize sebep olabiliyor. Tüm oyunda bulabildiğim en büyük hata da gene çatışmalarda karşınıza çıkıyor. Düşmanlarınız yürümüyor adeta kayıyor. Maalesef önlerindeki bazı engellere takılıyorlar ve hep aynı hareketleri yapabiliyorlar. Engellere takıldıklarında ise ondan kurtulup bir anda sağa ya da sola kayabiliyorlar ki sniper tüfeği kullanırken onları vurmak çok zor olabiliyor. Hatta bir kez, daha önceden belli hareketleri yapacağımız düşünülerek yerleştirildiklerinden, arkalarında dolaşıp tek tek avladığımda tepki bile vermediler. Bu kadar akıllıca düşünülen bölümlerde böyle büyük bir hata ister istemez gözünüze batıyor. Oyunun başka bir hatası ise tuşlarını değiştirmek istediğinizde Windows'a dönmesi. Bu hatayı oyunun sitesine girip (http://dreamcatcherinteractive.com/ironstorm/) indireceğiniz bir yama ile halledebilirsiniz. Yama oyunun versiyonunu değiştirmiyor ama Avrupa ve Amerika versiyonları fark ediyor. Doğru yamayı indirin. Ayrıca bazı ses kartlarında sorun çıkartabiliyor. Sorunu gidermek için control panel/sounds and multimedia/audio/sound playback/advanced/performance dizinindeki hardware acceleration ayarını fullden bir alta almalısınız. Oyun Win XP'de de mavi ekrana düşebiliyor. Fakat bunlar dışında oyunu motoru gayet güzel işliyor. Grafikleri çok ayrıntılı düşünülmüş ve sizi havaya sokuyor. Ses efektleri gayet başarılı. Ateş ederken elinizdeki silahın sanki eski bir silah olduğunu hissediyorsunuz. Animasyonlar ve görünüşleri de bunu destekliyor.

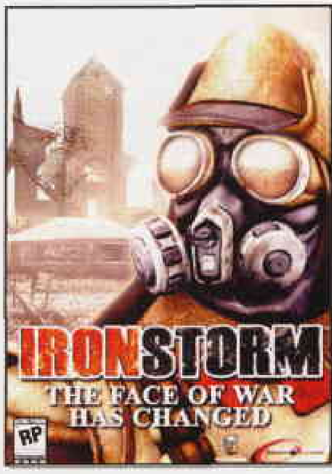
Akıllıca düşünülmüş levellar. Ayrıntılı grafikler ve etkileyici ses efektleri.





Ufak tefek hilecikler

Malum en güzel oyun zorluğuyla sizi çok baymayan oyundur. Eğer oyunda çok zorlanırsanız ayarlardan auto aim'i açın. Böylelikle crosshair düşmanların nerede olduğunu size gösterecektir. Iron Storm bir iki ufak hatası haricinde gayet sağlam bir oyun. Eğer Half Life daha önce çıkmış olmasaydı ve motoru daha hatasız gelseydi bu oyun kesinlikle bir klasik olabilirdi. Fakat oyundaki bir çok esas daha önceden icat edildiği için maalesef böyle bir sınıflamaya koyamıyorum. Herşeye rağmen Iron Storm FPS tutkunlarının mutlaka arşivine katması gereken bir çalışma. Sizi uzun süre oyalayacağına eminim. Eğer canınız sıkılırsa tavsiyem birde internet ya da LAN dan denemeniz olacaktır.



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.wanadoo.com
Yapım:	4X Studios
Dağıtım:	Wanadoo
Tür:	FPS
Multiplay:	16 kişi, LAN, Internet
Minumum Sis.:	Pentium III 600 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	Pentium IV 200 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
Alternatif:	Soldier of Fortune No One Lives Forever 2

LEVEL NOTU: 84

LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING

İnceleyen: Burak Akmenek
burak@level.com.tr

Para kazanmak için bu kadar da yapılmaz ki

son söz! *"Eğer ciddi bir fanatik değilseniz sizin için bu oyun zaman katilinden başka bir şey değil."*

Artık hepimizin kabul ettiği bir gerçek var ki o da Yüzüklerin Efendisi gibi bir şaheser için nasıl bir ürün ortaya konulursa konulsun, kitabın hayranlarını hiç bir zaman tam olarak tatmin etmeyecek. Özellikle hikayedeki her ayrıntıyı kendi isimleri kadar iyi bilen fanatikler için bu hiç bir zaman gerçekleşemeyecek. Doğal olarak kitabın filmine gelen tepkilerin benzerlerini elimizdeki oyun içinde söylemek mümkün.

Kitapla daha yakın

Elimizdeki oyun kitaba daha paralel giden (daha doğrusu bunu iddia eden) bir yapım. En azından Tom Bombadil var! Her ne kadar yapımcısının sitesinde RPG olarak adlandırılsa da oyun tam bir aksiyon adventure. Hobbit Köyünde Frodo'nun kontrolünü ele alarak başladığımız



oyun yer yer Aragorn ve Gandalf'ı da yönetimimize veriyor ve son bölümde bir Nazgul sürücüsü ile kapışmamızla sona eriyor. Daha oyunun başında bir mantık hatası var. Gandalf yüzüğe kendi eliyle dokunuyor! Frodo ile oynarken Yüzük Tayflarından kaçmak için sağa sola taş atarak ses çıkartıp onları kandırıyor ve diplerinden sessizce kaçıyoruz vs vs. Tüm bunlar oyuna oynanacak bölümler yaratmak için konulmuş ufak oyunlar. Fakat kitabın mantığıyla paralel gittiğini iddia eden bir oyuna kahkahalarla gülünecek derecede ters düşüyor!

Oyunda malzeme toplamak için herhangi bir tuş kullanmamıza gerek yok çünkü otomatik olarak topluyoruz. Yalnızca bazı yerlerde, örneğin konuşma yapmak için e tuşunu kullanıyoruz o kadar. Ayrıca bazı bölümlerde sessiz olmamız, yüzüğü kullanmamız ve hatta büyü yapmamız gerekiyor. Tabii ki oyun stratejimiz hakim olduğumuz karaktere göre değişiyor. Oyunda belli bir senaryoyu ve yolları izlemek zorundayız. Maalesef bir özgürlüğümüz yok. Önümüz boş olsa bile kolayca aşabileceğimiz bir eğimden çıkamayabiliyoruz ya da bir duvarın üzerinden atlayarak geçebildiğimiz halde aynı boydaki çitin üzerinden atlayamıyoruz. Çünkü oyunun sınırları içinde kalmalıyız. Bu önümüze sunulan levellar için de hep tek tip bir çözüm sunuyor. Kısacası oyunun güzel grafiklerini seyredip gerçekten hoş yapılmış ara demolarına bakarak geri kalan kısımlarda monoton bir yol izlemek zorunda kalıyoruz.

Son derece sıkıcı görevler, hatalı oyun motoru, orijinal metinden uzak senaryo.

Savaşlar

Bir süre önce Two Towers'la ilgili CD'mizde verdiğimiz Playstation 2 görüntülerini hatırlıyormusunuz? İşte onların hiç birisi bu versiyonda yok. Oyun sanki kılıçlı bir Tomb Raider. Aragorn bir kaç farklı hareket yapabiliyor, farklı savaş şekilleri var. Düşmanlarınız dosdoğru size saldırmak yerine etrafınızı kuşatmayı ve saldırılarınıza blok ile karşılık vermeyi de biliyorlar. Özellikle orc'lar bu şekilde savaşıyor. Ama her rakibin bir zayıf yönü var. Tabii ki aynı kural bölüm sonu yaratıkları için de geçerli ve bu noktaları bulduğunuzda onları kolaylıkla alt edebiliyorsunuz. Düşmanlarınız size gruplar halinde saldırabiliyor. Zaman zaman oyun alanında çok kalabalık gruplara karşı durmak zorunda kalıyorsunuz. Fakat karaterleriniz düşmanla karşılaşmakta çok yavaş kalıyorlar. Aragor'un okları çok etkisiz fakat yakın dövüştede kalabalık düşman gruplarına karşı sınırlı derecede etkili. Gandalf ise büyüleri ile iyi bir zarar verebiliyor. Fakat yakın dövüşte hepsi zayıf diyebilirim. Bu açık oyun boyunca yanımıza









gelen diğer yüzük kardeşliği üyeleri ile kapatılıyor. Gimli ve Legolas gibi diğer karakterler dövüş sırasında bize yardım etmese bir çok çarpışmayı bitirmemiz hayal bile olabilir. Zaten savaşlarda da bir dengesizlik mevcut. Ya çok zor ya da çok kolaylar.

Oyunun büyük bir bölümü aksiyondan daha çok kayıp arkadaşlarınızı bulmak ve çiçek böcek toplamakla geçiyor. Bu da müthiş can sıkıcı olabiliyor. Üstelik çok güçlü yaratıkları taş ve sopayla kovalamanız da başka bir saçmalık (aklıma uzaylıların kafasını taşla yaran köylülerimiz geldi). Allah'tan Gandalf'ın büyü kullanması oyunu biraz daha eğlenceli bir hale getiriyor. Bu arada level tasarımları basit ve sade olmasına karşın gene kitabın atmosferini yansıtmaktan uzak. Yalnız aynı şeyi ses efektleri için söyleyemediğimden dolayı çok mutluyum. Oyunun efektleri gerçekten çok başarılı. Ok ve kılıç şangırtıları, blok sesleri kısacası herşey çok keyifli.

Oyun boyunca karakterden karaktere geçişler yapıyorsunuz. Tıpkı filmin kendisinde olduğu gibi burada da gereksiz yerlerde gereksiz bölümler var. Örneğim kitapta, Moria Madenlerinde hiç bir işe yaramayan Frodo burada iki Trolle birden savaşıyor. Ama onlara vurmaya çalışmak yerine bir bulmacayı çözerek onları alt etmeye çalışıyor. Zaten tüm oyun genel olarak Frodo'yu ön plana çıkartıyor ki bu da bir çok yerde "yeter artık" demenize sebep oluyor.

Başarılı seslendirme ve hoş grafikler

Takıldım !

Ya evet kesinlikle takılıp kaldınız. Oyunun bazı yerlerinde karakterleriniz duvarların içinde hapis olabiliyor ya da grafik başka bir grafiğin içine girebiliyor ve sizin için tek kurtuluş yolu bir önceki save'inize dönmek oluyor. Bu can sıkıcı bug yüzünden sık sık save almanızı öneririm. Ayrıca kamera açıları da yer yer yanlış yerlere gidip size can sıkıcı anlar yaşatabiliyor. Sanırım oyunun söylenmeyecek kısımlarından biri de karakterlerin seslendirmeleri ve müzikleri. Kısacası oyunu görmek ve oynamak yerine yalnızca duysak inanın sizi daha çok mutlu edebilir. Gandalf bile aptal bir Amerikan aksanıyla değil saf İngiliz aksanıyla konuşuyor. Grafiklerde yer yer hatalar var demiştik ya. Ara demolarda bu korkutucu bir hal alabiliyor. Örneğin Gandalf'ın yüzü gerçekten çirkin ve itici görünüyor. Biliyorum garip bir ayrıntı ama demoyu görünce siz de hak verecek-siniz.

Oyun genel olarak başarısız. Neresine atsanız bir kısmı elinizde kalıyor. Tamamen ticari kaygılarla, kitabın adından yararlanıp parayı toparlamak için yapıldığı, hiç bir sanatsal endişe taşımadığı belli. Ah son olarak bir şeyi daha ekleyeyim. Oyun bazı ekran kartlarında hatalı çalışıyor ve sık sık nedensiz yere çöküyor. Tamamen nedensiz yere dememin sebebi arka plandaki herşeyi kapatmama rağmen oyunun gene çökmesiydi. Eğer bir Yüzüklerin Efendisi delisi değilseniz veya inatla Yüzüklerin efendisiyle ilgili herşeyi koleksiyonunu yapmak gibi bir takıntınız yoksa bu oyunu almanızı tavsiye etmiyorum. Buna vereceğiniz parayla çok daha güzel oyunlar alabilirsiniz.









Bilgi İçin:	www.universalinteractive.com
Yapım:	Black Label
Dağıtım:	Surreal
Tür:	Aksiyon Adventure
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P III 600 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	P III 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

LEVEL NOTU: 67

SOLDIERS OF ANARCHY

İnceleyen: M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Bu bana bir yerden tanıdık geliyor ama...

son söz! *"Alınıp oynanmaya değer bir taktik strateji, zaten bu türden pek fazla oyun da çıkmıyor."*

Fallout. Ne oyundu ama! İlkini de ikincisini de defalarca oynadım, yine de görmediğim bir sürü şey kaldı. Her ne kadar ilkindeki o karanlık ve şaşırtıcı dünyayı yaratamasa da, ikinci oyun da hayli iyiydi, tabii saç baş yolduran delimtrak program hatalarını saymazsanız. Tactics'e gelince, asla ısınamadım, çünkü herşeyden önce olayların geçtiği yerler Wasteland olsa da, oyun gerçek kökeninden tamamen kopmuştu. Bir defa artık RPG değil, taktik stratejiydi ve bence çok daha farklı, canlı bir biçimde işlenebilecekken, sırf "Fallout" ismine yatırım yapılmıştı.



Peki ama neden Fallout bu kadar ilgi çekti? Sadece Elf-Dwarf hikayelerinden farklı birşeyler anlatıyor olması değildi oyunu bu denli çekici kılan, tamamen farklı bir gerçeklikte geçiyor olmasıydı. İlk bakışta bizim çağımız gibi görünüyordu, insanlar, beton şehirler, metal otomobiller ve daha bir sürü şey çok tanıdıktı. Ama yüzeyin altında tamamen farklı kurallara göre işleyen bir evren



vardı. Bizim için sıradan bilim-kurgu filmlerinde bile rastlanmayacak unsurlar o evrenin sıradan parçalarıydı. Bu yüzden Wasteland gezdikçe insanı şaşırtan, gafil avlayan bir yer haline dönüşmüştü. Bir oyun insanları gafil avlayabiliyor, şaşkınlıktan çenelerini düşürebiliyor, tüylerini diken diken edebiliyorsa, başarısız olması mümkün değildir.

Sıradan Askerler

Çok ilginç olan başka bir unsur daha var. Pek çok başarılı oyunun acımasızca klonlandığı oyun piyasasında kaç tane "Fallout" klonu gördünüz şu ana dek? Kaç oyun için bu sayfalarda "Fallout kopyası ama yaramaz!" yorumunu okudunuz? Benim hatırlayabildiğim kadarıyla bu sayı sıfır. Nedeni basit aslında, böyle kendine has ve karmaşık oyunları klonlamaya pek kimsenin gözü yemiyor. Eğer bir C-RPG yapacaksanız, kafanızdaki senaryo ne olursa olsun projeyi apar topar bitirip üzerinize para yağmasını bekleyemezsiniz. Oyun ya iyi olur, ya da olmaz, ortası yoktur. Çünkü insanların vasat bir RPG'ye çok fazla tahammülü yoktur.



Bütün bunların Soldiers of Anarchy ile alakası nedir peki? Çok basit, SoA açılış demosundan itibaren insanın kafasında tek bir ismin pırıl pırıl, ışıl ışıl yanmasına sebep olan bir yapım, "Fallout Tactics"! Aslında konu bakımından ikisi arasındaki yegane fark insanların kendi üzerlerine yağdırdıkları ölümün renginin değişmiş olması. Fallout dünyası geceleri radyasyonla ışıldarken, SoA evreni karanlık. Ama ikisinde de ölümün orada biryerlerde sizi beklediğini biliyorsunuz.

Güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor, bazı küçük buglar ve tasarım hataları var.

Ölü Bir Dünya

Bakın nasıl oluyor, önce dünya devletleri bir araya gelip biyolojik ve kimyasal terör tehdidine karşı birlikte çalışma kararı alıyorlar. Çünkü yıllar yılı birbirlerine karşı gizlice geliştirdikleri bütün o "ucuz" biyolojik silahların tehdidini enselerinde hissetmeye başlıyorlar. "Fakir adamın atom bombası" diye bilinen bu silahların etrafta yayılmasını durdurmak için özel kamplarda askerler, ajanlar eğitmeye başlıyorlar. Derken tuhaf bir hastalık ortaya çıkıveriyor. Kısa süre içinde bu tuhaf salgın tüm dünyayı kasıp kavurmaya, şehirleri olduğu gibi yutmaya başlıyor. Çaresizlik o derece büyüyor ki, devletler hasta-







lığı durdurmak için kendi şehirlerini taktik nükleer silahlarla vurmayı bile deniyorlar. Ama tüm elde ettikleri inanılmaz bir panik ve halklar arasında gittikçe büyüyen bir isyan oluyor. Sistemler çöküyor, anarşi ve kaos ortama hakim oluyor.

Tüm bu hengamenin içinde, Rusya'da bir yerlerdeki eski bir askeri üste eğitim görmekte olan askerler unutulduklarını farkediyorlar. Olayları takip etmeye çalışıyorlar, ancak haberleşme istasyonları teker teker susuyor, televizyon kanalları sessizliğe gömülüyor. Mensubu oldukları ordulardan da haber alamayan bu karma askerler kısa süre içinde dış dünyaya hakim olan ürkütücü sessizliğin getirdiği paniğe yenik düşüyorlar. Hayatta kalabilmek için üssün dış dünyayla bağlantısını sağlayan tek yolun geçtiği vadiyi dinamitleyip ulaşıma kapatıyor, sonra da yeraltı sığınaklarına çekilip birşeyler olmasını beklemeye başlıyorlar. Ne var ki on yıl boyunca dışarıdan hiçbir haber gelmiyor, telsizlerden sadece anlamsız parazitler duyuluyor. Ve on yılın sonunda hem kaynakları tükenen, hem de artık sıkıntıdan delirecek hale gelen askerler dış dünyaya dönmeye karar veriyorlar. Bundan sonrasını tahmin etmek herhalde pek zor olmasa gerektir.

Taktikler

Oyun tür olarak görev bazlı bir taktik strateji, her göreve belli sayıda adamla çıkıyor, sonra da topladığınız mallarla beraber üsse dönüyorsunuz. Ancak Fallout Tactics'ten en büyük farkı tamamen 3D grafiklere sahip olması. Kamera açısını ve mesafesini istediğiniz gibi ayarlamak mümkün, bu sayede olaya daha fazla hakim olunuyor. Ayrıca tamamen üç boyutlu grafiklere sahip olmanın getirdiği bir başka avantaj da, savaş alanını daha iyi anlayabilmenize imkan tanıyor olması. Mesela bitmap nesnelerin aksine, üç boyutlu engeller arkasındaki adamların düşman ateşinden ne kadar korunduğunu çok daha çabuk ve iyi bir biçimde yargılayabilmenize imkan tanıyor. Olaylar gerçek zamanlı ve hayli de hızlı cereyan ettiğinden savaş alanına hakim olabilmenin önemi yüksek.

Soldiers of Anarchy oynarken "yağma" olayının önemi bir kez daha ön plana çıkıyor. Herhangi bir üretim söz konusu olmadığından mermiden adama dek ihtiyacınız olan herşeyi üssün dışından bulmanız lazım. Ayrıca oyunda çeşitli araçlar bulmak ve kullanmak ta mümkün, bunlar size büyük avantaj sağlıyor. Ne var ki bulduğunuz herşeyin kıymetini bilmeniz şart, çünkü çoğu oyunun aksine etraftan malzeme fışkırmıyor. Hele çalışır durumdaki araçlara çok nadiren rastlıyorsunuz ve bunlar aynı zamanda topladıklarınızı üsse taşıyabilmek için de büyük kolaylık sağladığından daha da önem kazanıyorlar. Çatışmaya her zaman için sürücülük yapacak fazladan birkaç adamla gitmekte fayda var yani.

> *Güçlü grafikler, yüksek oynanabilirlik, detaylı oyun yapısı.*



Gizli Üs

Soldiers of Anarchy kendi içinde hayli başarılı bir yapım, hatta bazı açılardan Fallout Tactics'ten daha iyi kotarılmış olduğu bile söylenebilir. Her ne kadar o garip Wasteland atmosferi burada olmasa da, SoA kendine has bir yaklaşım sergilemeyi, kendi kıyamet sonrası dünyasını iyi kötü ekrana yansıtmayı başarıyor denebilir. Oyunun en güçlü yanlarından biri arabirimin sade ve kolay kullanılabilir olması. Diğeri ise gerçekten de özenerek hazırlandığı belli olan grafik ve sesleri.

Özellikle grafikler sadece 3D olmanın çok ötesine geçiyor, savaş alanını diğer 2D izometrik yapımlardan daha canlı bir biçimde ekrana yansıtıyor. Ne var ki bu aynı zamanda oyunun zayıf noktası da sayılır, çünkü SoA doğru düzgün çalışabilmek için hayli güçlü bir sistem istiyor. Eski bir sistemde çalıştırabilmek için grafik detayı tamamen kapatmanız gerekiyor, o zaman da oyun silik, cansız, detaysız bir şekle bürünüyor. Ve buna rağmen oyun sürati hayli düştüğünden oynanabilirlik te bir hayli azalıyor, özellikle büyük haritalarda kalablık çatışmalara girmek tam bir karın ağrısı haline geliyor. Bu oyundan tad alabilmek için ortalamanın üzerinde bir bilgisayar kullanmak şart, aksi takdirde sıkılmanız kaçınılmaz olabilir. Bunun dışında Soldiers of Anarchy taktik stratejilerden biraz olsun hoşlanan herkese rahatlıkla tavsiye edilebilecek başarılı bir yapım.



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.soldiers-of-anarchy.com/
Yapım:	Silver Style Entertainment
Dağıtım:	Simon And Schuster
Tür:	Taktik strateji
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	P3-600, 128 MB RAM, 16 MB grafik k., 660 MB sabit disk alanı
Önerilen Sis.:	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı

LEVEL NOTU: 83

ARX FATALIS

İnceleyen: Burak Akmenek
burak@level.com.tr

Tüm dünya yer altına inerse

son söz! *"Havada rune çizerek büyü yapmanın zevkine varmak için bile bu oyunu alabilirsiniz."*


Grafik detaylarına dikkat!

Fantastik oyunların en çekici yanlarından birisi yer altındaki zindanlarda geçen bölümlere sahip olmasıdır. Her an köşe başından bir şeylerin çıkacağını beklersiniz. Bastığınız yerde bir tuzağı harekete geçirecek taşlar olabilir, ya da duvarların bir yerinde ufak bir düğme, itilecek bir taş başka bir mekanizmayı açarak size hiç hesapta olmayan bir anda bir hazine kazandırabilir. Tabii ki o yol sizi bir felakete de sürükleyebilir. Ama bulmanın tek yolu o taşı itmektir.

Arx Fatalis tamamen yer altındaki bir dünya da geçiyor. İnsanlar buraya kaçmış durumdalar çünkü yukarıdaki dünya yaşanamayacak kadar soğuk. Kurtuluş için yeraltına indiklerinde 40'ın üzerinde ırkla karşılaşmışlar. Trol'ler, goblin'ler, orc'lar, ratman'ler ve diğerleri. Bu ırkların bazılarıyla dost olurken bazıları ise kaçınılmaz olarak sürtüşmeye gitmişler. Arx Fatalis kendine has bir evren ve klasik ırk düşmanlıkları burada yok. Mesela Troller kuvvetli oldukları için madencilik yaparken çıkardıkları madenleri satsın diye daha akıllı olan goblinlere veriyorlar ve goblinler de bunları insanlara satıyor. Tabii ki zaman zaman takışmalar oluyor fakat hassas dengeler üzerinde herşey pekala yürümekte. Biz ise bu dünyaya tepetaklak dalıveriyoruz.


Trollerle kapışmanızı pek tavsiye etmem

Kısıtlayıcı bir senaryo. Son derece rahatsız edici çevre efektleri.

Kendimizi yalnızca bir donla (valla gerçekten başka bir şey yok üstümüzde) goblin zindanlarından birinde buluyoruz. Üstüne üstlük hafızamızı da kaybetmişiz. Ne olduğumuzu bulmaya çalışırken aynı zamanda ufak tefek işlere de bulaşmak zorunda kalıyoruz ve macera böyle devam ediyor.

Ufak tefek işler

Olaylara karışırken oyundaki rol yapma ruhuna dokunulmamış. Yani öyle herşeye "çekilin, ben kahramanım" edasıyla dalmıyoruz. Tam tersine önce karşı koyup sonra yapacak işimiz olmadığından bulaşıyoruz diyebilirim. Mesela zindandan kaçışımız ve kendimize bir ad almamız tamamen böyle oluyor. Hatta krallarla tanışmamız bile hep aynı sürüklenişin bir sonucu. Oyun Morrowind gibi serbestiye dayanmıyor. Belli bir senaryoyu takip etmek zorundayız. Fakat senaryonun oyuna yedirilişi bunu bize pek çaktırmamaya çalışıyor.

Oyunun tamamen kendine has ve FRP'lerde devrim yaratacak bir büyü yapma şekli var. Hani Morrowind gibi oyunlarda mouse'u hareket ettirerek vuruşlar yaparız ya. Arx'ta da aynı dövüş şekli var. Hatta öldürdüğümüz hayvanlardan çıkan etleri ateşte pişirip yiyecek bile yapabiliyoruz. Büyü yaparken de önce rune'lar bulup bunu çantamıza atıyoruz. Daha sonra o runedaki büyüyü nasıl kullanacağımızı öğrenmek için üzerine tıklıyoruz. Evet şimdi büyü moduna geçip o şekli mouseumuz ile yapıyo-

ruz ve eğer başarılı olmuşsak sağ üst tarafta büyümüz çıkıyor. Her rune bir büyü kelimesi. Kelimeleri birleştirerek farklı büyüler yapmak ise tamamen bizim yaratıcılığımıza kalmış. İşin bu kısmı (ve çanta açma efekti) biraz Ultima serilerinde aşırma gibi geldi bana. Fakat genede bir oyunda mouse kullanarak havaya runelar çizip büyü yapmak fikri çok hoş. İleride böyle oyunlar yapılırsa "Arx Fatalis'teki gibi" diyeceğimiz kesin.

Büyüsüz olmuyor

Bu şekilde 20 rune kullanıp 50 kadar büyü yapmamız mümkün. Zaten oyunda büyü yapmadan ilerlememiz ise bir yerden sonra imkansız hale geliyor. Fakat level atladıkça sakın yakın dövüşü ihmal etmeyin. Çünkü savaş esnasında büyü yapmak için en aşağı üç rune çizmeniz gerekiyor ki bu zaman esnasında darbe almanız mümkün. Zaten darbe aldıklarında büyücülerin neden konsantrasyonlarını kaybettikleri ise gene bu oyunla anlaşılıyor. Çünkü darbe alınca sarsılıyor veya savruluyorsunuz ve bu sırada çizdiğiniz rune'u kaçırabiliyorsunuz. Kendinizi normal yollarla savunmak için ise büyü modundan çıkmanız gerekiyor ki, bu da o ana kadar çizdiğiniz diğer rune'ları da kaybetmeniz demek. Büyüyüyü yalnızca savaşta değil meşale, etlerinizi pişirmek için ateş yakmak ya da bulmacaları çözmek için bazı yerlerde de kullanmanız gerekiyor. Oyunun arayüzü gayet kullanışlı ve öğrenmesi çok kolay. Yalnız ıvır zıvırımızı koyduğumuz çantayı çok ufak buldum. Gerçi bu çanta benim gibi her şeyi biriktirmeyi sevenler için her zaman dar hacimli gelecektir. Düşmanlarınızın ve eşyaların grafikleri son derece hoş çizilmiş. Ölüm şekilleri de bir o kadar başarılı. Zaten evren genel hava olarak çok iyi yansıtılmış. Örneğin insanlara ait olan, saldırıya uğramış ön karakol'u dışarıdan ilk gördüğünüzde şöyle bir durup seyrediyorsunuz. Hatta benim gibi içeriye girmekte bir an tereddüt bile edebilirsiniz. İçeriye girdiğinizde her an saldırıya uğrayacakmış gibi korka korka ilerliyorsunuz. Ses efektleri de size bu korkunuzda destek oluyor. Yalnız oyunda atmosfer yaratsın diye konulmuş olan son derece rahatsızlık verici bir "müzik+çevre efekti" vari bir ses var ve devamlı tekrarlanıyor. Şükür ki bunu ayarlardan kapatmanız mümkün.

Rol yapmak

Oyun çözüldükçe kendine has espri anlayışını da içine katıyor. Size tavsiyem bulmacaların ip uçlarını bulmak için "herşeyin" altına üstüne, sağına soluna bakmanız, her duvarı, her taşı kontrol etmeniz ve öyle ilerlemeniz. Örneğin size kapıyı açmayan goblin kral ile konuşmak için onun yatağının altına bakıp oradan kralın şaraba alerjisi olduğunu öğrenmeniz ve durmadan krala kek yapıp götüren aşçının hamuruna biraz şarap katmanız gerekiyor. Keki yiyen Kral rahatlamak için kapıyı açıp tuvalete koşuşturunca siz de karşısına geçip onunla konuşabiliyorsunuz. Hamura şarap katmak demişken, siz de unu ateşin yanına koyup içine su katarak kendinize ekmek pişirebilirsiniz. Zaten oyun genel yapı olarak sizin yaratıcılığınıza dayanıyor. Mantıklı düşünerek bir çok şey üretmeniz mümkün. Mesela kılıcınızı zehirleyebiliyor ya da büyü ile güçlendirebiliyorsunuz. Tabii ki bunlar için levelınızın da yetmesi gerekiyor. Burada hoşuma gitmeyen bir konu var ki o da level atlamanızın "genelde" bölüm aralarına denk gelmesi. Tamam görevleri başarınca daha fazla tecrübe puanı kazanıyoruz ve bu yüzden level atlıyoruz bu tamam, ama oyun sanki bölüm atladıkça level kazanıyoruz gibi bir havaya bürünmüş. Zaten ne kadar puan topladığımızı ve ne kadar toplamamız gerektiğini de maalesef göremiyoruz.





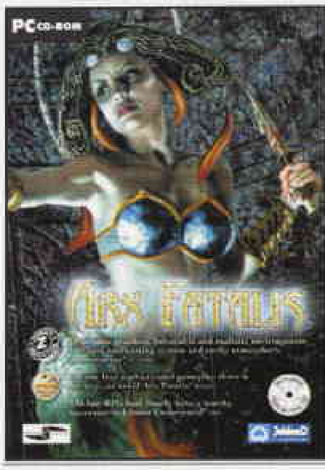
Benzeri olmayan büyü yapma sistemi. Kendine has oyun dünyası. Etkileyici grafikleri.

Diyaloglar

Oyun rol yapmanın hakkını verebilmek için diğer karakterlerle iletişime çok önem veriyor. Bu yüzden karakterlerin söylediği herşeye çok dikkat etmeniz gerek. Hatta davranışlarınız bile önemli. Örneğin eğer barın arkasına geçerseniz bar sahibi siz uyarıyor. Ya da goblin kalesinde, kralınızın uyarılarına kulak asmayıp, herkesi kesmeye kalkarsanız millet üstünüze çullanıveriyor. Kısacası süper bir kasap olmayı bırakıp herkesle geçinmeye çalışmanız oyunu eğlenceli kılan asıl kısım. Ayrıca tüm oyun boyunca ana senaryonun yanında bir sürü yan görevle de karşılaşacaksınız ve bunların hemen hemen birileriyle konuşarak alınıyor.

Oyun genel olarak biraz ağır ilerliyor. Eğer sizde benim gibi daha aksiyona yönelik oyun tarzını seviyorsanız sizi biraz sıkabilir. Fakat olaylar arasında bağlantı kurup biraz hırsız modunda oynamak istiyorsanız Arx Fatalis tam size göre diyebilirim. Zaten oyun bu genel havasıyla biraz Thief oyununu sevenlere yönelik. Ama yalnızca bu yönüyle. Sonuçta Thief'tekinden daha güçlü bir savaşçı olduğunuz malum.

Genel olarak baktığımızda Arx iyi bir oyun. Hatta Fransızlardan beklenmeyecek derecede (Arcane bir Fransız firması) iyi olduğunu söyleyebilirim. Sırf havada rune çizerek büyü yapmak için bile almaya değer.



Bilgi İçin:	www.arxfatalis-online.com/
Yapım:	Arcane Studios
Dağıtım:	JoWood Productions
Tür:	RPG
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
Alternatif:	Morrowind

LEVEL NOTU: 70

PROJECT NOMAD

Farklı bir dünyada, farklı bir deneyim... (mi?)

İnceleyen: Gokhan & Batu

son söz! *"Uçan adalardan oluşan ve ulaşımın pırpırlarla yapıldığı bir dünya fikri kolayca ölmez bence."*

Zaman geçtikçe insanlar hayatın her alanında olduğu gibi oyunlarda da yeniliklere, daha farklı tarzlara, yaratıcı kombinasyonlara ihtiyaç duyarlar. Project Nomad, bir bilgisayar oyunu olarak yenilikler getirme konusunda üstüne düşeni elinden geldiğince yapmaya çalışan gerçek bir görev adamı. RTS-FPS-TPS-Action-Shoot'em Up karışımı olan oyunumuz utanmasa bir parça Adventure, Simulasyon'la bir kaç tutam RPG bile katacak kendine, ama bünyede yer kalmamış işte. Oyunumuz kısaca, tutkusal iç güzelliğin gerçekler ve dolambaçlı kesinsizliklerle birleştiği süreçte koyusallaşmış dönüşümlerin ortak karmaşa köküne yerleşmesini temsil etmektedir (hö?).

Madem farklı türleri bir araya getireceğimiz bir oyun yapıyoruz, o zaman konumuz da biraz enteresan olmalı, diye düşünen sevgili Radon Labs programcıları oyunu bambaşka bir dünyada inşa etmişler. Aeres adlı gezegende korkunç büyük patlamalar ve savaşlar olur. Tüm gezegen neredeyse yok olduktan sonra geriye sadece dev "bulut denizleri", uçan minik adalar, bu adalarda yaşamaya çalışan nomad'lar (gezgin mühendis de diyebiliriz bu oyun için), ve (Matrix'den fırlama) korkunç sentinel'ler kalır. Dünya'nın çok küçük bir kısmı kara parçalarından oluştuğundan genel ulaşım sadece hava yoluyla olmaktadır. İşte Sentinel'ler hava gücünü kontrol altında tutan ve hayatta kalan diğer canlıları her an tehdit eden acımasız korsanlardır. Biz ise güzel Susie, akıllı John ve güçlü Goliath'tan oluşan üçlü bir Nomad takımıyız. Sentinel'lerin saldırısına uğrayan takımımızın iki üyesi kaçırılır. Bunun üzerine geriye kalan üçüncü kişi (ki kim olduğunu siz seçiyorsunuz) arkadaşlarını kurtarmak için tehlikeli, heyacanlı ve zor bir göreve atılarak Sentinel'lerin dünyasına doğru yollanır.

Her ne kadar yüz bin yıllık bir konusu olsa da, oyunun geçtiği dünya gayet fantastik ve iyi dizayn edilmiş. Sadece uçan küçük adalarda yaşama fikri epey mistik bir hava katmış oyuna. Bir yandan 1. dünya savaşından kalma pırpırların savaş uçağı olarak kullanılması, bir yandan da daha gelişmiş makinelerin kulanılması ve bunların enerji ve büyülü artifact' lerle çalışması da oyunun ilginç havasını belirleyen diğer unsurlar.



Tüh bu balonu da kaçırdık..Yine otostopa kaldı işimiz.

Kanatlı adalar

Oyun başladığınızda kendinizi, Sentinel' ler tarafından düşürülmüş uçağınız yanınızda cayır cayır yanarken bulacaksınız. – Oyun buralarda tamamen bir FPS tadındadır - Uçağın düşüşü gezegendeki eski büyük "inşa ustalarından" birinin ruhunu uyandırmıştır. Ruh size orada bulunduğunuz adayı nasıl bir ölüm makinesine çevirebileceğinizi anlatır ve size 2 tane büyülü artifact verir. Bu artifact'ler kullanıldıkları takdirde adanızda dev binalara dönüşmektedirler. -Oyun yavaş yavaş RTS kimliğini almaya başlar.- Kemerinize doluşan artifact'leri kullanmaya çalıştığınızda kendinizi birden adaya onlarca metre yukarıdan bakarken ve binayı adanın tam olarak neresine yapacağınızı seçerken bulursunuz. Binanızı yerleştirdikten sonra oyun FPS moduna geri döner. Her binanın hayati büyük önemi vardır. İlk bina olan Lighthouse yok olursa oyun biter. Watchtower ise adanızı hareket ettirmenizi sağlar. Binalarınızın hemen hepsi tamir edilebilir ve yok olduklarında tekrar yapılabilir (Yok olan bina bulunduğu yerde artifact olarak tekrar beliriyor. Onu alıp baştan binayı yerleştirmeniz gerekiyor. Tek sınırınız binaları yapmanız için gerekli enerji. Bunu da zamanla öldürdüğünüz rakiplerden alabilirsiniz). Daha sonra size rehberlik yapmaya karar veren bu eski büyük ruhun komutları doğrultusunda adanızı gerçek bir savaş makinesine dönüştürmeye çalışır ve dev bir uzay gemisi tadında



Bazı efektler ve müzikler daha etkileyici ve zengin olabilirmiş. Ama ne önemlisi bir süre sonra farklı tatlar ekşimeye ve monotonluk egemen olmaya başlıyor.





Eğer kaşlarını benimkiler gibi uzatırsan, sen de uçabilirsin evlat.





Işıkları takip et dediler ama içimden bir ses yanlış yolda olduğumu söylüyor sanki.



oradan oraya uçup görevlerinize yollanırsınız.

Genel olarak oyunun büyük kısmı binalarınızı korumakla, Turret kullanarak düşman avlamakla, adanızı hareket ettirmekle ve tüm bunlar arasında koşturmakla geçecek. Adanızı hareket ettirmek için Watchtower'a koşup sizin için görevin başında çizilmiş rota doğrultusunda gaza basmanız lazım (herhangi bir yön kontrolü yok, sadece ileri, geri bile gidemezsiniz). Sentinel'lerin geldiğini fark ettiğinizde hemen adayı durdurup en yakın Turret'a koşturarak, sinek avına başlayabilirsiniz. Eğer bu sırada bir binanız çok fazla zarar almaya başladıysa hemen Turret'tan inip koştura koştura o binayı tamir etmeniz gerekiyor. Genel olarak yürüdüğünüz yollar belli ve sınırlandırılmış. Bu kimi zaman oyunu daha rahat oynamanızı sağlasa da bence genel olarak atmosferi negatif yönde etkilemiş. Adanızı artifact'çilerden aldığınız ya da yok ettiğiniz düşmanlardan arta kalanlar artifact'lerle zaman içerisinde daha fazla donatabilir ve kimi binaları otomatik bir şekilde çalışır hale getirebilirsiniz (özellikle turret'ların kendi nişan alması epey rahatlatıyor, ama yine her zaman yapay zekaya güvenmeyin derim).

Her şeyden önce benzer türde başka oyun yok. Oyunun geçtiği dünya iyi ve farklı hazırlanmış. Grafikler güzel, kimi efektler atmoferik. Sık demo var ve tempolu.

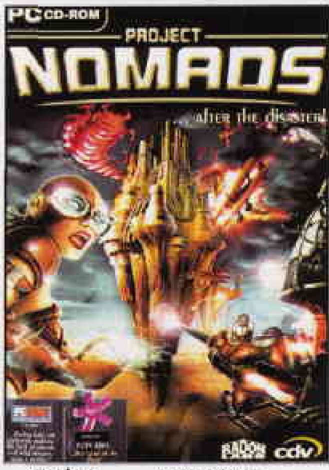
Oyunun sentinel avlama kısmı basit arcade oyunlarına fazlasıyla benzediğinden kontrol konusunda gayet rahatsınız. Yalnız karakterinizi yönetirken aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Her zaman istediğiniz kadar rahat ve esnek hareketlerinin olmaması ve kimi zamanların belirlenen yolun dışında gitmek istediğinizde ekrana saplanıp kalması göze hoş gelmeyen ayrıntılar. Neyse ki, oyunun göze hoş gelen epey özelliği de var. Genel grafikler oldukça hoş, kaplamalar ve animasyonlar yumuşak, efektler zengin. Özellikle hava ve atmosfer (sis, duman, bulut) efektleri oyuna hem gerçekçilik hem de daha fazla oynanabilirlik katmış (bulutların arkasına saklanan düşmanlar gibi). Keşke bu muhteşem uyum aynı şekilde seslere de yansısaydı, ama madalyonun iki yüzü de aynı olmuyor her zaman. Aslında hakkını yememek lazım, seslendirmelerin ve efektlerin oyunun atmosferine yansıtmada pek eksiklikleri yok, ama kimileri beğense de ben müziği çok başarılı bulmadım. Aynı şekilde silah sesleri de fazlaca monoton ve basit olmuş.

İşin gerçeğini söylemek gerekirse az önce bahsettiğim kimi efektlerdeki monotonluk oyunda bir süre sonra oynanabilirliğe de yansıyor. Oyunun belki de senaryosu gereği, bölümlerde yapmanız gerekenler bir süre sonra kendini tekrar ediyorlar, ve bu güzelim, süslenilmiş, hazırlanılmış dünya tekdüzeliğin çekici altında ezilip kalıyor.

Sonuç itibariyle Project Nomad, kesinlikle iyi kafa patlatan yaratıcı bir ekip tarafından hazırlanmış, ama ne yazık ki ufak gedikleri yüzünden istenilen doygunluğa ulaşamamış. Çöpe atılan iyi bir fikir daha mı? Bilmiyorum, ama uçan adalardan oluşan ve ulaşımın pırpırlarla yapıldığı bir dünya benim epey hoşuma gitti, bu fikir kolayca ölmez bence.

Ada-us Albatrus





Bilgi İçin: www.cdv.de
Yapım: Radon Labs
Dağıtım: CDV Entertainment

Tür: RTS-FPS
Multiplay: 8 kişi Ağ
Minumum Sis.: 450Mhz İşlemci, 64MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 850MB HDD
Önerilen Sis.: 1000Mhz İşlemci, 128MB RAM, 64MB Ekran Kartı ve T&L özelliği, 850MB HDD

LEVEL NOTU: 72

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Normandiya'dan Berlin'e giden yol...

son söz! *"MOH:AA oynamaya doyamayanlar için kaçırılmayacak bir ek görev pakedi."*







LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.eagames.com
Yapım:	EALA
Dağıtım:	Electronic Arts
Tür:	FPS
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,2 GB HDD
Önerilen Sis.:	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafık kartı
Alternatif:	NOLF 2, Iron Storm

LEVEL NOTU: 88

6 Haziran 1944 günü sabahı, soluk bir şafağın ilk ışıkları Normandiya sahilinin üzerine düşerken, kıyılar binlerce çıkartma teknesinden yükselen motor gürültüsüyle yankılandı. Onbinlerce Amerikalı, Kanadalı ve İngiliz askerinden oluşan ilk dalga hızla Almanların parmakları tetikte beklediği sahile yaklaşıyor, savaşın ve Avrupa kıtasının kaderini belirleyecek son büyük mücadelenin ilk adımı atılıyordu. Ne var ki savaş tarihini pek bilmeyenlerin sandığının aksine, Fransa'ya ayak basan ilk Müttefik askerleri bu botlardan inenler değildi. Henüz şafağın sökmediği, gecenin tüm toprakları örttüğü saatlerde sayısız Müttefik paraşütçüsü yoğun Alman ateşi altında göklerden yere doğru süzülmeye başlamışlardı bile. Bunlar Alman hatlarını çeşitli noktalarda vurmak ve çıkarma harekatını desteklemekle görevliydiler. Ne yazık ki kötü hava şartları ve istihbarat eksiklikleri bu askerlerin büyük kısmının tamamen yanlış yerlere inmelerine, büyük kayıplar vermelerine sebep olacaktı.

101st Airborne...

İşte Spearhead böyle başlıyor. Gözlerinizi açtığınızda kendinizi bir C-47'nin içinde atlayış noktasına doğru giderken buluyorsunuz. Ancak daha atlayış sinyali verilmeden uçağınız pek çok diğerleri gibi hava savunma toplarının gazabına uğruyor ve yanmaya başlıyor. Aceleyle kapıdan fırladığınızda karşınızda açık gece göğünü, düşmekte olan nakliye uçaklarını, yere doğru süzülen sayısız paraşütü ve aşağıdan yağmur gibi yağan izli mermileri buluyorsunuz. Adınız Jack Barnes, Amerikan ordusunda bir paraşütçü çavuşusunuz ve maalesef o antik kubbe paraşüt sizi tamamen yanlış bir noktaya indirmek üzere. Cehenneme hoş geldiniz.

Doğrusu ya, Spearhead'in açılış sahnesi en az orijinal oyundaki Normandiya çıkartması kadar etkileyici, böyle oyunları gördükçe insanın oyun yapımcılarına olan saygısı artıyor! Spearhead MOH:AA için hazırlanmış bir ek görev pakedi ve kurabilmek için orijinal oyuna ihtiyacınız olacak. Spearhead kurulmadan önce oyun otomatik olarak bir yamayla en son sürüme terfi ettiriliyor ve Spearhead ancak bunun ardından kuruluyor. Bu noktada bir uyarı yapmalıyım, elinizdeki oyunun ülke versiyonuna bağlı olarak Spearhead ile uyumsuzluk göstermesi, haliyle kurulamaması mümkün. Aklınızda bulunsun.

Oyun çok kısa, yapay zeka pek parlak değil.

Ardennes Ormanlarında Kış...

Spearhead her biri üç görev içieren üç ana senaryodan oluşuyor. İlk senaryoda Fransa'ya iniyor ve sağ kalan komandolarla buluşup bir Alman köprüsünü uçuruyorsunuz. İkinci senaryo ise sizi Ardennes Ormanları'ndaki o meşum kış savaşının ortasına sürüklüyor. Bu bölüm oyunun en cazip, en canlı kısmı denebilir. Üçüncü senaryoda ise kendinizi yanmakta olan Berlin sokaklarında, ilerleyen Sovyet ve Amerikan güçlerine karşı son direnişi yapan Alman askerlerinin ortasında buluyorsunuz. Bu yeni senaryolar dışında Spearhead oyunculara pek çok yeni Multiplayer oyun haritası sunuyor. Bir de "Tug of War" adlı yeni bir multi oyun türü eklenmiş ki, bu da genel olarak Wolfenstein'ın "Axis vs Allies" moduna büyük benzerlik gösteriyor. Ayrıca oyunda yeni silahlar da mevcut.



Spearhead orijinal oyunla aynı grafik motorunu kullanıyor, buna rağmen grafik açıdan birazcık daha rafine görünüyor. Muhtemelen bunun sebebi yeni bölümler için kullanılan kaplamaların daha detaylı olmasıdır, mesela asker üniformaları ilk oyundakinden çok daha detaylı. Oyun haritaları çok iyi tasarlanmış ve çoğu zaman bir an bile boş kalmıyorsunuz, devamlı birşeyler oluyor, hareket hiç durmuyor. Ancak bu defa düşman yapay zekasındaki zayıflık biraz daha sırıtmış, çünkü pek çok yerde düşmanlar ilk oyundaki kadar ustaca yerleştirilmemiş ve bu da yapay zeka eksikliğinin altını çiziyor. Elemanlar başı kopmuş tavuklar gibi ortamda koşturup durabiliyorlar.

Bol aksiyon, güzel grafikler, mükemmel sesler, etkileyici seviye tasarımları.

Genel olarak Spearhead için kötü bir eleştiri yapmak mümkün değil. Bir ek görev pakedi için hayli kısa olması dışında. Ancak zaten ülkemizde bu ek görev pakedinin yasal olarak piyasaya sürüleceğini sanmıyorum, çünkü sürülse de kimse almayacaktır. Bu yüzden oyunun kısalığı fiyat-süre oranı açısından diğer ülkelerde önemli olsa da, burada pek değil. Haliyle oyunun notunu da yüksek tutuyorum, ve MOH:AA seven herkese tavsiye ediyorum.



REVOLUTION

Adı büyük, içi boş...

İnceleyen: M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

son söz! *"O kadar vaktiniz varsa açıp MOH:AA'yı tekrar bitirin."*

Bazı okuyucular şikayet ediyorlar, "Neden düşük not alacak oyunlara bir ya da bazen iki sayfa ayırıyorsunuz, neden hep güzel oyunlara iyi yazılar yazmıyorsunuz?" diye. Tabii bu şikayetlerinde haklı olabilirlerdi, eğer bizler kafasında külah, sırtında cübbe, önünde kristal küre olan müneccimler olsaydık. Ama değiliz. Bir oyunu kurup oynamadan iyi olup olmadığını nasıl bilebiliriz ki? Çoğu zaman oyun şöyle bir bakmak bile yeterli olmayabiliyor, ilk bakışta iyi gibi gelen bir oyun oturup üzün süre incelediğinizde insanı sıkabiliyor, hatta bıktırabiliyor.

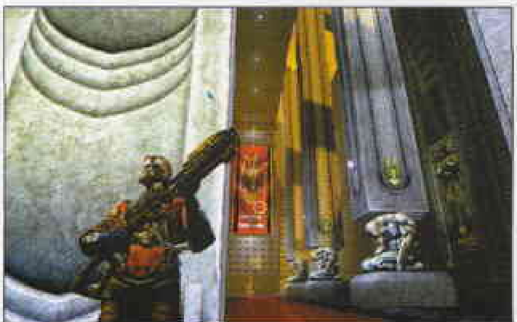
Bakın burada tam bu tanıma mükemmel biçimde uyan bir oyun var. Sinan yazıları dağıtırken Revolution'ı kurup şöyle bir bakmış, ama beş dakikadan fazla değil. Girişteki grafikleri görünce de fena görünmediği kanısına kapılıp bunu bana verdi, çünkü FPS seven bir insan evladıyım. Ama gelin görün ki oyunu kurup oynamaya başladıktan sonra gittikçe daha fazla sıkıldım, daha fazla bunaldım. Hatta birkaç saat sonra klavye başında gözlerimin kapandığını farkettim! Hani kötü bir strateji ya da adventure neyse de, bir FPS oynarken bu hiç başıma gelmemişti. Revolution o derece kötü bir yapım. Ama durun hakkını yememek lazım, oyun aslında kötü değil, sadece bitmesine daha en az bir yıl varmış, ama aceleyle bir CD'ye yazıp kapıdan dışarı postalamışlar.

Aklınıza gelen herhangi birşeyi buraya koyun, o derece kötü.

Neden?

Revolution oldukça karanlık, kirli bir gelecekte, alışılmış bir cyber-punk atmosferinde geçiyor. Oyunun en göze batan, en ilgi çeken kısmı da zaten biraz Moebius, biraz Giger tadı veren grafik tasarımı, ancak bunun dışında iler tutar yeri yok. Hikaye başlarken kendinizi iş istemek için gittiğiniz dev şirketin kapısında buluyorsunuz, tabii alınıyorsunuz, yoksa ortada bir oyun olmayacak. Buraya kadar iyi hoş, hatta grafiklere bakıp "Eh, fena değilmiş" demek bile









mümkün, her ne kadar grafik motoru hafif antika tadı verse de o kadar kötü sayılmaz.

Ama bunun dışında kalan herşey tam anlamıyla bir fiyasko. Öncelikle ortam sadece çevre tasarım olarak cyberpunk, ama ne o karmaşadan ne de daracık bir alanda yaşamak zorunda olan kalabalıktan eser yok. Tamam belki atık arıtma ünitesinde pek fazla insana rastlamayı beklememek gerekir, ama oyun bomboş be kardeşim! Issız yani! Şirketin barında içki içenler hep aynı üç kişi ve bunlardan sadece biriyle çok sınırlı bir etkileşiminiz oluyor. Üstelik bu boşluk hissi bitmek bilmiyor, ilerledikçe ilerliyorsunuz, ama birkaç abidik gubidik yaratıktan başka birşey çıkmıyor karşınıza. En sonunda aynı koridorlarda koşturup durmaktan bunalıp klavyenin üzerinde baygın bir biçimde kala kalıyorsunuz.

Niçin?

Oyun sadece sıkıcı olsa bir yere kadar idare edebilirdi, ama program hataları herşeyi daha da beter ediyor. Şurası çok bariz ki yapımcılar ya oyunu hiç test etmemişler, ya da dediğim gibi apar topar bitirip basıma göndermişler. Oyun tepeden tırnağa hata dolu. Herşeyden önce poligon çarpışma hesapları tamamen yanlış, modeller birbirinin içine giriyor. Ama bunun da ötesinde aynı hata yüzünden silahların kullanımı tabi sıkıntı yaratıyor, mesela alev makinesiyle koca bir yaratığı bile vurmak mümkün değil neredeyse. Yapay zeka ise türünün en kötü örneklerinden biri denebilir. Düşük zorluk seviyesinde açıldığını bile sanmıyorum.

Neredeyse hiç artısı yok, öldürür insanı.

Uzun lafın kısası, Revolution şu ana dek oynadığım en kötü FPS'lerden biri, öyle ki birkaç ay evvel incelediğim Gore bile bununla kıyaslandığında çok iyi geliyor. Eh, gelen gideni aratırmış..

LEVEL SHIT

Bilgi İçin:	http://www.activision.com/
Yapım:	FUN Labs
Dağıtım:	Activision
Tür:	FPS
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	P3-500, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk
Önerilen Sis.:	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı
Alternatif:	Başka herhangi bir FPS. GORE bile daha iyiydi

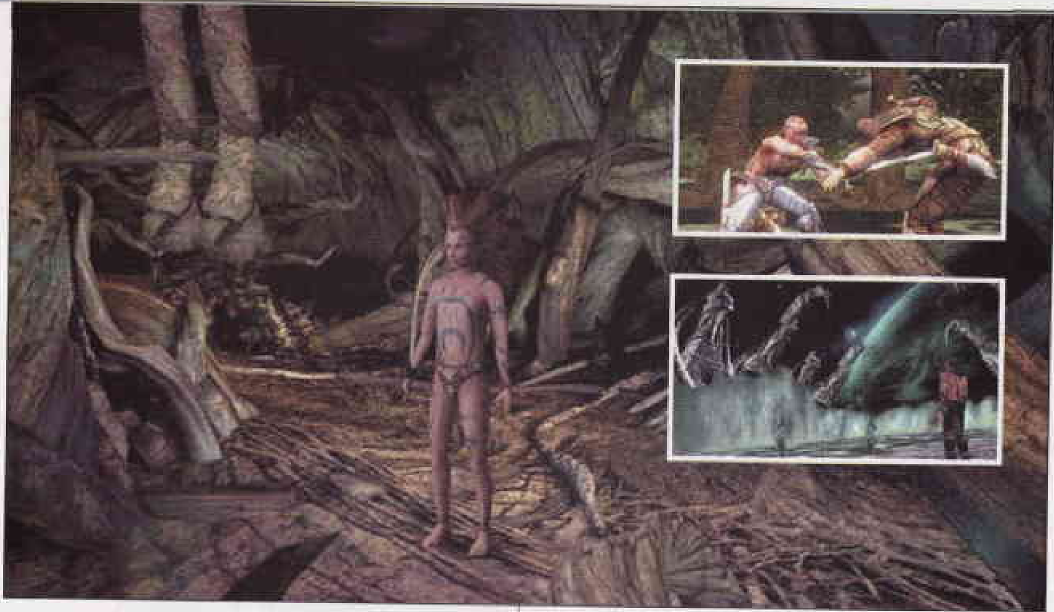
LEVEL NOTU: 15

RING II: TWILIGHT OF THE GODS

İnceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr

Ayaklarımız yine yerden kesiliyor ama bu sefer düşüş çok sert olacak...

son söz! *"Bestelenmiş bir efsanenin böyle anlaşılmaz bir şekilde harcanması çok yazık. Bir oyun ancak bu kadar oyuncudan kopuk olabilirdi herhalde.."*



Elinizde sadece bir obje tutabilmeniz sinirleri bozabiliyor.



Efsane devam ediyor, daha doğrusu şansını zorluyor. Hangi efsane mi? Tabii ki Alman mitolojisinin yapıtaşlarından biri sayılan 'Ring' efsanesi. Ünlü Alman kompozitör Richard Wagner'in aynı isimli operası da efsanenin en derli toplu hali (Ring of the Nibelungen). Operanın aynı zamanda oyunun esin kaynağı olduğunu da belirteyim. Efsaneden kısaca bahsetmek gerekirse, her zamanki gibi tanrılar ve dünya üzerindeki emelleri var. Biz insanları aldatmaya ve ihanet etmeye zorluyor; sonra da sonuçlarına katlanmak istemiyorlar. Anlayacağınız entrikalar etrafında dönen bir güç savaşı söz konusu. İşte Ring efsanesinin ilk oyunu, bir hayli soyut bir şekilde olsa da bunları didikliyordu. Ama Ring II hem oyuncuyu, hem de editörleri çaresiz bırakmakta ısrarlı.

Saldım çayıra, mevlam kayıra...

Ring II, hikayeye giriş yaptığını sanan anlamsız bir demoyla açılıyor ve ilk ekrandan itibaren oyuncuyu yalnız [illegible]yor. Herhalde demo tatmin etmez diye ana menüye '[illegible]ry' seçeneğini eklemişler ama o da sadece birkaç satırdan ibaret. Oyunun sitesinden de dişe dokunur bir şey bulmak mümkün değil (anlaşılmazlığın da bir dozajı olmalı). Dediğim gibi oyun başlar başlamaz, 'Bu nedir ya?' şeklinde kalakalıyorsunuz. Yeraltındasınız, vücudunuzu kaplayan soba misali bir elbise (!) giymektesiniz ve size durmadan bağırıp çağıran bir cüce var. Ayrıca üzerinizdeki demir dökümle oyunu test edenlere acıyacak kadar ağır hareket ediyorsunuz. İlk bulmacayı çözüp yeraltından kurtulunca bile oyunun hal ve tavrında bir değişiklik olmuyor. Oynanabilirlik ciddi bir ikilem içinde. Hareket etmek için yön tuşlarını kullanmak zorundasınız ama oyun bir aksiyon ekranına gelince mouse devreye giriyor (bu ne perhiz, bu ne saçma sapan bir deyiş). Ve inventory haznenizde sadece bir obje barındırabiliyor, yenisini almak istediğinizde eskisini bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Yani birkaç ekran sonra kullanacağınız bir şeyi, birkaç ekran öncede bırakmak zorunda kalınca sabır sınırlarınızı bir kez daha gözden geçiriyorsunuz. Bulmacalara gelince, nerdeyse hepsi 'elinde ne varsa dene' tarzında çözülüyor ve hikayeyi açmak veya oyuncuyu eğlendirmek adına hiçbir etkileri yok (zaten genellikle zamanınız "neyi, nerede bıraktım"la geçtiği için bulmacalar sizi pek sıkamıyor).

Zayıf oynanabilirlik, kopuk hikaye, hantal karakterler, vasat ses efektleri...

Güzel ama işe yaramaz

Ring II sadece izlemek için çok güzel bir oyun. Tüm grafikler ünlü çizer Philippe Druilet'in kaleminden çıkmış. Her mekan, her sahne kendini hemen belli ediyor ama ne kadar özenilse de söz konusu alem oyuncuyu içine alamadıkça pek bir anlamı kalmıyor. Tasarımcılar oyunların, oyuncular için yapıldığını anlamalı, daha doğrusu hatırlamalı. Müzikler de hiç fena değil; bir atmosfer yaratabilecek kadar iyi ama oyunun, oyuncuyla zayıf iletişiminden dolayı hiçbiri fayda etmiyor ve Ring efsanesi benim için sanal alemde noktayı koyuyor. Keşke hep opera olarak kalsaymış!

Kaliteli grafikler, orijinal konsept.

Bulmacalar genellikle 'elinde ne varsa kullan' üstüne kurulu.



Bilgi İçin:	ring2.arxeltribe.com
Yapım:	Arxel Tribe
Dağıtım:	Arxel Tribe
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	PII-300, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-600, 256 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Alternatif:	Faust

LEVEL NOTU: 34



WWE RAW

Şov mu yoksa gerçek mi? Hayır sadece bir oyun...

İnceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr

Bildiğim kadarıyla Amerikan Güreşi ya da diğer adıyla Pankreas denilen bu şov sporu sadece Amerika ve Meksika'da çok yaygın. Bir dönem bizde de çok lafı geçiyordu; uydusu olanlar uykusuz kalma pahasına o dev adamların maymunluklarını izler ve ertesi gün okula gelip hararetli bir şekilde arkadaşlarına anlatırdı; tabii anlatmak yerine gördüğü hareketleri arkadaşları üzerinde uygulamak isteyenler de olabiliyordu. Daha sonra diğer tüm kültürümüze yabancı alışkanlıklar gibi Amerikan Güreşi de tüketildi; geldiği gibi çekip gitti. Ülkemizde hala hastaları var mıdır bilemiyorum ama Amerika her pazartesi WWE izlemek için televizyonlarının başına geçiyor.

Canlı yayına hoşgeldiniz...

WWE Raw, doğrudan bizi pazartesi gecelerinin World Wrestling Entertainment programına bağlıyor. Güreşçilerin ringe gelişlerinden, kullanılan kamera açılarına kadar birçok olay direk canlı yayından adaptasyon. Belki Amerikan vatandaşı olsaydık bu şaşalı görüntüleri ayıla bayıla izlerdik ama benim için birkaç seferden sonra tv efektleri parıltısını yitiriyor (esc ile geçebilirsiniz). Menüde toplam 35 güreşçi yer alıyor. Aralarında çok popüler olanlar da var, vasatlar da. Mummy serisinden tanıdığımız Scorpion King, yani esas adıyla 'The Rock' ve ringe motoruyla gelen cenaze kaldırıcısı 'Undertaker' en ünlüleri (ya da benim bildiklerim). Hulk Hogan neden yok diye soranlar olabilir aranızda. Sanırım o artık elini ayağını iyice çekti bu işlerden; sinema ve reklam dünyası daha tatlı, daha az yıpratıcı.

Oynanabilirlik çok rastlantısal ve karmaşık; oyun modları çok benzer; vasat çevre grafikleri ve videolar.

Oyunumuz bir konsol uyarlaması olduğu için kontroller biraz karmaşık. Alışmak biraz zaman alıyor. Bu yüzden kendinizi ringe atmadan önce 'How to Play' seçeneğinde bir süre takılın derim. Standart yumruk-tekme varyasyonlarının dışında birçok özel hareket var. Örneğin bitiriş hamlesi her güreşçide değişiyor. Ringteki her hareketiniz enerjinizle orantılı. Rakibinizi kaldırıp yere çalmak bayağı enerji götürürken, ona sadece elinizin tersiyle vurmak gücünüzü pek etkilemiyor. Ayrıca köşeden köşeye koşmak veya bir obje (sandalye gibi) fırlatmak da enerji emici hareketler. Enerjinizin dolması için bir-iki saniyeliğine hiçbir şey yapmamanız yeterli. Enerji çubuğunun yanında yanıp sönen kutucuksa, darbelere karşı ne kadar hassas olduğunuzu gösteriyor (devamlı yanıp sönmesi, ayvayı yediğiniz anlamına geliyor). Tabii seyirci desteğini arkanıza almanız da çok önemli (bkz. ekranın altındaki uzun çubuk). Yuhlanıyorsanız, işler yolunda değil demektir.



Lenslerim nerde?! Göremiyorum! O karaltı bir tekme mi?



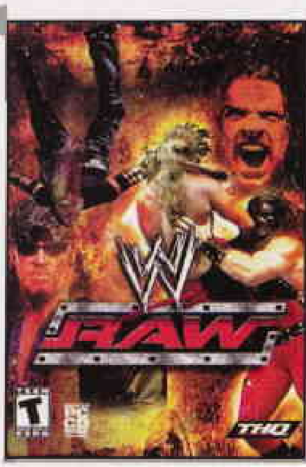
Hatunlarla da güreşebiliyorsunuz, tabii ring sınırları içinde...

Sağlam güreşçi modelleri ve animasyonları; kendi güreşçini, kendin yap modu.

Kendi güreşçini, kendin yap!

Oyunun belki de en ilginç özelliği kendi güreşçinizi yaratabilmeniz. Cinsiyetinden saçına, kostümünden final hareketine kadar birçok özelliğiyle oynayabilirsiniz (maymun gibi olsun, benim olsun). Aksesuarlar da çok önemli; onları giyebiliyor veya onlarla rakibinizi pataklayabiliyorsunuz. Ring dışında grafiklerin tadı yok. Seyirciler nerdeyse yok gibi bir şey, geriye kalansa video zaten. Ama ring ve çevresi için bayağı uğraşılmış. Güreşçiler dev gibi; modeller ve animasyonlar oldukça sağlam. Oyunda birçok mod var ama hepsi birbirine benziyor (benim favorim hardcore) ve hiçbirinde sürükleyici bir hava yok. Diyeceğim canınız güreş çekiyorsa, çıkın er meydanına; yok işim olmaz diyorsanız, uzak durun ringlerden.

son söz! *"Amerikan Güreşi oldum olası size ilginç gelmişse bir süre takılabilir, oynarken garip sesler çıkarabilirsiniz."*



Bilgi İçin:	www.thq.com
Yapım:	Anchor Inc.
Dağıtım:	THQ Inc.
Tür:	Aksiyon/Spor
Multiplay:	LAN (4 oyuncu)
Minumum Sis.:	PIII-500, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Alternatif:	WWF Mania

LEVEL NOTU: 61

Kendi güreşçinizi yapabilirsiniz.



İlginç bir pozisyon...





BEAM BREAKERS

İnceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr

Yerçekimi kalktı, mertlik bozuldu; artık arabanızla gerçekten hava atabilirsiniz...

son söz! *"Son zamanlarda elime geçen en eğlenceli oyunlardan biri. Hava trafiğinin insana huzur veren bir yönü var; akvaryuma bakmak gibi bir şey."*

Gelecekteyiz, yıl 2347. Yer Neo York, yani New York'un aşmış hali. Yerçekiminin sırrı çözülmüş, trafik havadan işlemekte. Arabalar tıpkı Blade Runner ve Fifth Element filmlerindeki gibi yüksek gökdelenlerin arasında süzülmekte. Tabii yeni teknolojiler beraberinde yeni sorunlar getiriyor. Anti-yerçekimi icat olduğundan beri şehirde bir karmaşa hakim. Yasadışı yarış çeteleri caddelerde, daha doğrusu hava akımlarında terör estirmekte. Sizin amacınızsa bu çeteleri durdurmak. Yok yok, vazgeçtim; sizin amacınız bu çetelere katılmak olsun! Kanunları unutun çünkü onları yeniden yazıyoruz, hem de son sürat! Ama önce bir süre pizza dağıtmamız gerek...

Düşmek ne kadar güzel!

Bu azılı çetelerden birine girebilmek hiç de kolay bir iş değil. Çok iyi gazlamanız, çok iyi makas atmanız, kısacası sürüş olayını iyice sindirmiş olmanız gerek. Zira reklam tabelalarına çakılmanız veya karşıdan gelenin uzunlarından dolayı yoldan çıkmanız içten bile değil. Öncelikle tavsiyem oyunun Tutorial bölümünde bir test sürüşüne çıkmanız. Biraz renksiz bir bölüm ama yine de yerçekimi olmayan bir ortamda nasıl direksiyon sallanılır anlamak için yeterli. Daha sonraysa görevlere atılmadan, trafiğe bir çıkın derin (Observation Mode). Görevler çoğunlukla zamana karşı olacağından, Neo York'da bir tur atmanız, birkaç trafik kuralı ihlal etmeniz hiç fena olmaz. Profilinizi oluşturup, arabanıza 360 derecelik bir bakış attıktan sonra 'Welcome to the Jungle' ile ilk görevinize çıkabilirsiniz. İşe pizza dağıtarak başlıyorsunuz. Pizzaları ne kadar hızlı dağıtırsanız, çetelerin dikkatini o kadar çabuk çekersiniz (ne kadar ekmek, o kadar köfte). Kontroller gerçekten basit. Havadasınız. Gaz-fren gibi standart olayların dışında turbonuz ve pizza fırlatma düğmeniz var. Ama benim esas favorim yerçekimini aktif hale getiren düğme. Düşünün bir kere, akşam saati yoldasınız, yani havadasınız. Trafik acayip yoğun, ortamlar vızır vızır araba kaynıyor. Tabii siz de iyice bunalıyor ve en sonunda da yerçekimi düğmesine basıp şık bir serbest düşüş yaparak, bir anlamda şerit değiştiriyorsunuz. Hem zevkli, hem de rakiplerinizi atlatmak için ideal bir yöntem. Önünüze çıkan kalkanları da pas geçmeyin; onlar sayesinde bir süreliğine de olsa yanınıza kimsecikler yaklaşamaz.



Karşıdan gelenin uzunları sizi yoldan çıkarabilecek kadar güçlü olabiliyor.



Neo York gerçekten devasa bir şehir, gezmekle bitmiyor.

Belli bir aşamadan sonra devamlı aynı şeyleri yaptığınızı farkedip sıkılabiliyorsunuz.

Anti-yerçekimi konsepti, sağlam grafikler, renkli ortamlar, gezmekle bitmeyen bir şehir.

Şehir ışıkları altında...

Oyuncu karakterlerine yer verilmediği için mi yoksa aynı tarz görevlerin ağırlıkta olmasından mı tam kestiremiyorum ama oyunda bir derinlik eksikliği var. Ne kadar yarışırsanız yarışın kendinizi yeterince kaptıramıyorsunuz. Yine de Beam Breakers görsel anlamda inanılmaz bir oyun. Her yerden akan ama birbirine girmeyen trafik, gökdelenlerin tepelerindeki restoranlar, aracınızın camına yansıyan balkonlar ve o kadar yüksekten minnacık gözüken yayalar, hepsi de çok başarılı. En önemlisi Neo York bitmiyor. Çin Mahallesi, Küçük İtalya derken, şehirde kaybolmanız an meselesi (gerçi kestirmeleri öğrenmek için kaybolmak şart). Anlayacağınız şehir hem büyük, hem de Fifth Element atmosferine sahip. Keşke müzikler de sadece tekno tarzında olmayıp, biraz daha Vangelis havasında olsaymış; o zaman sürüş keyfi daha iyi çıkardı herhalde. Beam Breakers sadece orijinal konsepti ve müthiş grafikleri yüzünden kurcalanmayı hak eden bir oyun. Yerçekimsizlik güzel bir duygu...

İşte sizin külüstür. Merak etmeyin, daha sonra değiştiriyorsunuz.





Bilgi İçin:	www.beambreakers-online.com
Yapım:	Similis Software
Dağıtım:	Jowood Productions
Tür:	Yarış
Multiplay:	LAN, Internet
Minumum Sis.:	PII-400, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Alternatif:	Crime Cities

LEVEL NOTU 76



ARCHANGEL

Senin oyunun bir melekti yavrum..

İnceleyen: Batu&Gökhan
batuher@level.com.tr

Michael Travinsy, gece geç saatte arabasıyla bir dağ yolunda ilerlemektedir. Bir anlık dikkatsizlik sonucu, virajı açıktan alan bir kamyonla kafa kafaya gelir, ışıklar söner.. Gözlerini açtığında bir ortaçağ manastırındadır ve bedeninde çarpışmaya dair hiçbir iz yoktur. Huzuruna çıkarıldığı keşişler, ona "Sen seçilmişsin, aslansın, kaplansın, yürü kim tutar seni!" şeklinde gazı verirler. Hatta "Hazır gelmişken sana kılıç kullanmayı öğretelim." derler, Michael da manastırın odalarından birinde kötü bir yaratığı keser, böylece bir anda kılıç üstadı olur. Bu kadar eğitim adam olana fazladır bile, Michael tüm kötü güçlerin köküne kibrit suyu dökmek üzere yola çıkar.. "Acaba geri dönebilecek miyim" vey "bütün bunlar kamera şakası olmasın?" gibi sorular her nasılsa pek zihnini kurcalamamaktadır.

Hayalet ve Savaşçı..

Maceranız ortaçağ benzeri bir atmosferde başlasa da, Berlin'in gelecekteki hali ve kötülüğün şehri gibi iki farklı mekanda daha devam ediyor. Büyülü kılıcınıza ek olarak yol boyunca ok-yaydan roketatarlara kadar varan türlü silahlar ediniyorsunuz. Yalnız Soul Reaver'dan farklı olarak Archangel'da karakterinize bir miktar yön verebiliyorsunuz. Daha ilk bölüme başlamadan "Işığın Efendisi"nin huzuruna çıkıyor ve onun size sunduğu iki güçten birini seçiyorsunuz. "Ghost" olmayı seçerseniz, bu formda kaldığınız sürece rakipleriniz sizi daha zor fark ediyorlar, hemen hemen

Karakter animasyonları çok katı, poligonlar yetersiz.

görünmez oluyorsunuz ama saldırılardan daha fazla hasar alıyorsunuz. "Warrior" ise sizi bir süre için vurduğunu deviren bir savaş makinesine dönüştürüyor. Oyun boyunca ilerledikçe size yardımcı olacak bazı yeni özellikler kazanıyorsunuz. Kazandığınız özellikler fiziksel görünümünüze de yansıyor ve yavaş yavaş bir meleğe dönüşüyorsunuz.

Büyü gücünü dolduralım, kurşunsuz olsun!

Oyun sırasında karşınıza çıkan platformlar sizi pek zorlamıyor, ancak ilk bölümlerdeki dövüşlerde bir hayli sıkıntı çekebiliyorsunuz. Büyülü kılıcı her kullanışınız sizin büyü gücünüzü bir miktar eksiltiyor ve dört beş vuruştan sonra kılıcı kullanamaz hale geliyorsunuz. Bu durumda büyü gücü yavaş yavaş dolana dek düşmanlardan kaçmanız gerekiyor. Bıçak gibi daha zayıf bir silah seçip vur-kaç taktiği yapmaya çalışırsanız da çoğunlukla vuruyor ama kaçamıyorsunuz. Üstelik yaratıkların üzerlerinden çıkan sağlık paketleri de dövüşürken kaybettiğiniz yaşam enerjisine göre çok yetersiz kalıyor. Bir süre sonra bu iş o kadar sıkıcı bir hal alıyor ki,

Işığın Efendisi'nin huzurunda





-Bak Michael biz seni seçtik.
-Pikachu'ya da öyle demiştiniz ama?



-Mmm, bugün hangi büyüyü yapsam?
-Şefin tavsiyesine ne dersiniz ?

peşinize onlarca düşmanı takıp sizi takip edemeyecekleri en yakın checkpoint'e kadar arkanıza bakmadan koşturmaya başlıyorsunuz.

Sis lambalarınızı yakınız..

İlk bölümdeki manastırın dizaynı, içeride seslerin yankılanması fena değilse de ne yazık ki animasyonlar için aynısını söylemek mümkün olmuyor. Zaten poligon fakiri olan, köşebent kafalı karakterler bir de yürümeye başladıklarında ancak Robocop kadar zarif görünüyorlar. Ana karakterin yüzünün elleri ve kollarına göre iki kat koyu olması, kolla-

Karakterinizin istediğiniz yönde gelişmesi, farklı mekanlar.

rını kaskatı iki yanda tutması da cabası. Bununla birlikte karşılaştığınız bazı yaratıkların başarılı dizaynına bakıp "İkisini de tasarlayanlar aynı adamlar, nasıl oluyor da oluyor?" sorusunu kendinize soruyorsunuz. Dış mekanlarda görüş mesafesi birkaç metreyle sınırlı olduğu, ilerideki yapılar siz yaklaştıkça sislerin içinden bir anda çıktığı için yol bulmak sorun olabiliyor. Archangel'da bu işi kolaylaştıracak bir haritanın eksikliği de hissediliyor. (Ama unutmayın, ağaçların yosun tutmuş tarafları kuzeyi gösterir!)

Soul Reaver 2'den aylar sonra çıkmış olmasına karşın hem grafik, hem de performanstaki kaliteyi Archangel'da bulamıyoruz. Ancak tüm bu dezavantajlarına rağmen Archangel bende "kötü bir oyun" duygusu uyandırmadı. Potansiyeli olmasına karşın "yazık edilmiş bir oyun" olduğunu, daha özenli animatörler ve daha detaylı bir senaryoyla çok daha iyi bir yere gelme şansını kaçırdığını düşünüyor, iç çekmekle yetiniyorum..

son söz! *"Üzerinde daha fazla çalışılması gerekirken nedense aceleyle piyasaya sürülmüş bir oyun izlenimi veriyor, yazık olmuş."*





Bilgi İçin:	www.archangel-online.com
Yapım:	Metropolis Software
Dağıtım:	Jowood
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P III 450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	P IV 300, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı
Alternatif:	Soul Reaver

LEVEL NOTU: 55

NASCAR THUNDER 2003

İnceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr

Tamam anladık olay bunun üstüne kurulu ama dön babam dön de nereye kadar?

son söz! *"Eğer televizyonda NASCAR yarışlarını ağzınız açık izliyorsanız, alın oynayın ama diğer türlüsüne karışamam."*



Üzerindeki bannerlara kadar arabanızı kurcalayabiliyorsunuz.



Rakip arabalar bazen size hiç bulaşmıyor, bazen de inadına çarpıyor.

Ben bu NASCAR yarışlarını ve Amerikalıların deli gibi bu yarışları takip etmesini bir türlü anlamamışımdır (inanılmaz ama NASCAR, yeni dünyada Formula 1'den bile popüler). Hayır, arabaların atlı karınca misali aynı pistte habire dönmelerinin ne gibi bir mantığı olabilir ki? Hem de her yarışta yaklaşık 300 tur attıklarını düşünürsek, olay daha da absürdleşiyor. NASCAR hakkında böyle düşündüğüm ve şahsen yarış oyunlarında off-road klasmanını tercih ettiğim için oyunu tarafsız incelemem biraz zor olacak. En iyisi okuyucu için çiğ tavuk bile yenir diyerek bu girizgahı tamamlayalım.



Virajdan önce frene...

Talep bu kadar yüksek olduğu sürece EA Sports, NASCAR serisine devam edecek gibi gözüküyor. NASCAR oyunlarında özellikle üzerinde durulan iki olay var: Pistin orijinaline ne kadar sadık kaldığı ve altınızdaki arabanın ne kadar güçlü olduğu. Açıkçası yapımcı firma Tiburon bu iki olayı çok iyi kıvırmış gözüküyor. Özellikle oyunun yeni grafik motoru sayesinde, altınızdaki canavarın gerçekten saatte 200 mile çıktığını görebiliyorsunuz. Daha önceki NASCAR oyunlarında olduğu gibi deneyimli oyuncular arabalarının teknik özelliklerini sonuna kadar kurcalayabiliyor. Tabii kokpite yeni adım atacaklar için bu tarz kurcalamalar felaketle sonuçlanabilir. Tavsiyem yeni başlayanların ilk etapta oyundan soğumaması için bilgisayar

Grafik motoru yeni ama grafiklerde pek bir gelişme yok; düşük detay seviyesi.

yardımlarından olabildiğince faydalanması. Seçebileceğiniz birçok NASCAR pilotu var ama benim gibi sabırsız bir oyuncuysanız dosdoğru 'Quick Race' moduna dalabilirsiniz. Acemilik dönemini atlatana kadar iyice pratik yapın derim çünkü NASCAR arabalarının kontrolü biraz zordur. Örneğin ani frenlerden sonra otomatik vites biraz afallayabilir veya düz vites kullanıyorsanız zaten ayvayı yemişsiniz demektir. Sürüş fiziklerinin inanılmaz derecede gerçekçi olması da işinizi zorlaştıran bir diğer önemli etken.

Yapay zekanın nasıl davranacağını kestirmek çok güç. Rakipleriniz genellikle size çarpmamak için ellerinden geleni yapıyor ama bazen de aranızda mesafe olmasına rağmen gelip sizi sıkıştırıyorlar.

Viraja girince gaza basın...

NASCAR Thunder 2003'ün, yeni motoru ne yazık ki görsel açıdan mucizeler yaratmıyor. Grafikler oldukça sağlam ama oyunun bir yıl önceki haliyle arasında pek bir fark yok. Gölgeler ve yansımalar hiç fena değil ama dokular çok bulanık ve

Farklı pistler, süper arabalar, motor gürültüsü, benzin kokusu.

detay seviyesi oldukça yetersiz. Çözünürlük 32 bit renk derinliğinde 1600x1200'e kadar çıkabiliyor ama görüntü kalitesini pek etkilediği söylenemez. Araba modelleri inanılmaz detaylı tasarlanmış ama çevresel elemanlar çok zayıf. Arabalar belki de oyunun en şık olayı, özellikle kokpit dışı bir kameradan seyirlerine doyum olmuyor. Hasar efektleri de çok iyi kotarılmış. Arabanızı iyice benzetebiliyorsunuz, tabii yarışı kazanmayı düşünmüyorsanız. Ses efektlerinin grafiklerden daha iyi olduğunu söylemek mümkün; motor adeta gürlüyor ve gaza bastığınız an içiniz bir hoş oluyor. NASCAR, yeni pistleri ve pilotlarıyla meraklısını dört döndürebilecek bir oyun. Yarış severlerin değil belki ama NASCAR meraklılarının göz atmasında fayda var.

Farklı pistler oyundaki önemli yeniliklerden biri.



Bilgi İçin:	www.easports.com
Yapım:	Tiburon Entertainment
Dağıtım:	EA Sports
Tür:	Yarış
Multiplay:	LAN, Internet (maks. 16 oyuncu)
Minumum Sis.:	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-900, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı
Alternatif:	Nascar Thunder 2002 (kesinlikle!)

LEVEL NOTU: 69

ENIGMA: RISING TIDE

Eğer Lusitania batmasaydı...

İnceleyen: M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Amerika Birleşik Devletleri'nin Birinci Dünya Savaşı'na girmesinde anahtar rolü oynayan unsur Lusitania yolcu gemisinin bir Alman denizaltısı tarafından batırılması olmuştu. Belki Amerika bu savaşa girmekte pek acele etmemiş ve çok büyük bir rol de almamıştı, ancak bu denli büyük ve taze bir kuvvetin savaşa katılması bile taraflar üzerinde büyük bir etki yaratmıştı. Peki ya o dev transatlantik hiç batırılmasaydı, Amerika savaşa girer miydi? Belki girmezdi, çünkü dönemin başkanı Wilson'un pek savaş yanlısı bir adam olmadığı bilinir. Eğer olaylar bu yönde ilerleseydi ne olurdu? İşte Enigma bu sorunun kurgusal cevabı üzerine kurulmuş ilginç bir oyun.





Öncelikle şunu söylemek gerekir ki aslında Enigma sırf Internet üzerinden binlerce oyuncunun katılımıyla oynanacak dev bir simülasyon ve henüz oyunun geliştirilmesi bitmiş değil. Peki ya bu oyun neyin nesi? Çok basit, yapımcı firma eldeki hazır malzemeyi kullanarak oyuncuların Internet haricinde oynayabileceği bir simülasyon hazırlamış, böylece piyasanın ilgisini erkenden oyuna çekmeyi ummuş. Oyunun Internet versiyonu açık Beta testine ancak bu yaza doğru girecek. Firma açık test bittikten sonra oyunun senaryosunu rayına oturtmayı ve her üç ayda bir yeni gemiler ve benzeri unsurlar içeren eklerle oyunu güncellemeyi planlıyor. Burada aslında oyunun Earth & Beyond ile büyük benzerlik gösterdiğini söyleyebiliriz, aradaki en büyük fark olayların gelecekte ve uzayda değil, alternatif bir geçmişte ve denizlerde yaşanıyor olması.

Ana oyunun çok erken bir sürümü, bu yüzden gemi sayısı az, yapay zekada bazı sorunlar var.

Yeni Dostluklar

Enigma üç farklı süper gücün söz sahibi olduğu bir dünyada geçiyor. Amerika'nın ilk savaşa katılmaması yüzünden Almanya tüm savaşı başarıyla götürmüş, İngiltere dahil olmak üzere bütün Avrupa kıtasını kontrolüne alarak bir süper güç haline gelmiştir. Öte yandan ana topraklarını kaybeden İngilizlerden kaçabilenler daha uzaklardaki kolonilerine yerleşmişler, zaman içinde ayakta kalabilmek için gittikçe yayılan Japon İmparatorluğu ile huzursuz bir ittifak kurmak zorunda kalmışlardır. Amerikalılar ise daha da güçlenerek bir başka süper güç haline gelmiş, izledikleri yayılmacı politika yüzünden iki taraflarındaki süper güçlerle devamlı bir sürtüşmeye girmişlerdir. Takvimler 1940'lı yıllara gelirken beklenen olur ve bu üç dev arasındaki rekabet daha da sıcak ve kanlı bir şekil almaya başlar. Tabii bu rekabetin kilit noktası büyük donanmalar ve onların kaptanları olacaktır.

Her ne kadar Enigma için bir "simülatör" yakıştırması yapsak ta, oyunun genel yapısı oynamayı kolay ve zevkli kılacak biçimde tasarlanmış. İhtiyaç duyduğunuz herşeyi ekranda görüyorsunuz ve birkaç tıklama ile istasyonlar arasında gezinebiliyorsunuz. Ancak deniz ve hava koşulları gibi etkenler gemileri ciddi biçimde etkiliyor. Her ne kadar oyunun bu sürümünde pek az gemi bulunsa da, Internet versiyonu binlerce oyuncuyu aynı adna destekleyecek ve her türden çok çeşitli gemi içerecek. Mesela ileride dev uçakgemileri de oyuna katılacak, ancak bunları idare etmek için yüksek rütbe ve bolca personel gerekecek. Şimdilik oyundaki hava araçları sınırlı sayıda olsa da, ileride bunlar da kullanılabilir hale gelecek, çeşit olarak artacaklar.

Aslında siz de farketmişsinizdir, bu yazı kaçınılmaz olarak bir oyun incelemesinden ziyade "ilk bakış" yönüne kayıyor, ancak bu kaçınılmaz. Çünkü elimizdeki oyun aslında çok daha büyük bir bütünün küçük bir parçası, esas amacı da insanları ana oyuna ısındırmak. Ancak tabii bu kötü birşey değil, özellikle denizlerde geçen pek fazla oyun çıkmadığını düşünürseniz, Enigma fazla karmaşık olmayan gemi simülasyonlarından hoşlananlar için iyi bir seçenek olarak kendini gösteriyor. Alternatif bir zaman diliminde kaptanlık yapmak ilginizi çekerse alıp bir bakın derim, ancak hayli güçlü bir sisteme ihtiyaç duyduğunu da belirteyim.

Grafikler ve oynanabilirlik hayli iyi, alternatif ve bağımsız bir oyun dünyası mevcut.





SON SÖZ *"Şu haliyle Enigma sadece hoş bir simülasyon, ancak Online sürümü Earth & Beyond kadar popüler olabilir."*

LEVEL HIT

Bilgi İçin:	http:// www.warfleet.net/
Yapım:	Tesseraction Games
Dağıtım:	Tesseraction Games
Tür:	Simülasyon
Multiplay:	Bu sürümde yok.
Minumum Sis.:	P3-800, 128 MB RAM, 32 MB grafik k., 250 MB sabit disk
Önerilen Sis.:	P4-1.4, 256 MB RAM, 64 MB Grafik k.
Alternatif:	Silent Hunter 2, Destroyer Command.

LEVEL NOTU: 82

ANOTHER WAR

İnceleyen: Ali Güngör

Şarap, Peynir Ve Naziler...

son söz! *"2D izometrik C-RPG'leri sevip 2. Dünya Savaşı'nı konu alan bir örneğini denemek isteyenlere öneririrm."*

Tam da 2D izometrik C-RPG' ler bitti, yenileri de yapılmıyor artık derken, Another War, türünde 2. Dünya Savaşı'nı konu alarak bir ilk oldu ve imdadıma yetişti. Fakat bir durup bakalım, gerçekten bu kadar çok C-RPG'den sonra onların tecrübelerinden yararlanabilmiş mi? Nice Baldur's Gate'lerden sonra, Fallout'lardan sonra bu türe layık olabilmiş mi? Gerektiği kadar rafine olmuş mu?



Saat Bozuk Almanlar Bozmuştur!

Another War, Nazi işgali altındaki Avrupa'da geçiyor ve 4 cd lik oyunda Fransa'nın Annecy isimli ufak bir kasabasında başlayıp, kuşatma altındaki Leningrad'a kadar maceradan maceraya akıyoruz. Bu ufak kasabaya geliş amacımız ise eski bir dostumuza yardım etmek, çünkü bu sanat koleksiyoncusu arkadaşımızın başı keşfettiği bir sır yüzünden Nazilerle feci şekilde dertte. Oyuna başlarken mevcut üç tür karakterden birini seçiyoruz ki bu oyunun tümünde bulmacaları nasıl çözeceğimizi etkiliyor. Mesela iri yarı bir eleman olarak başlarsak kapıları kırıp muhafızları yumruklayarak öldürüyoruz, hırsız olarak başlarsak yatak çivilerini söküp büküp maymuncuk haline getirip kapıyı onunla açıyoruz, biraz McGayver tadı yani. Entel karakter ile ise Almanca konuşup muhafızı kandırarak kapıyı açtırıyoruz. Bu yolların herbirini uygulayarak bulmacaları çözmek ayrıca zevkli ve sadece belli özelliklere sahip karakterlerin yapabilecekleri şeyler, alabileceği eşyalar var. Neyse ki tecrübe kazanıp level atladıkça, aldığımız puanlarla yeteneklerimizi arttırıp yeni şeyler öğrenebiliyoruz, dürbün kullanmak, patlayıcı yerleştirmek, tamir etmek, yanımızdakileri daha iyi kumanda etmek gibi.

Savaşlar olması gerektiği gibi değil, buglar var, sistem yeterince oturmamış, silahların etkileri zayıf.

Peynir Yok Almanlar Yemiştir!

Oyunda ilerledikçe yanımıza başkaları katılabiliyor, fakat bu karakterleri biz kumanda edemiyoruz, sadece envanterlerini ayarlayıp yeteneklerinden yararlanabiliyoruz. Oyunun başlarında bize katılan bir Alman asker kaçağı oldukça iyi bir tamirci ve oldukça işimize yarıyor, zaten fiziksel olarak güçsüz bir karakter yarattıysak yanımızda ekstra birilerinin olması savaşlar için şart. Oyunun savaşlarına gelince, savaşlarda pek çok yenilik var. Mesela düşmana elinizde tabanca gibi bir silahla saldırırsanız, nişan alıp ilk eli sıkması biraz zaman alıyor, fakat sonra ardı ardına saydırmaya başlıyorsunuz. Cephanenizin tükendiği yerde ya da iş çok yakın dövüşe geldiğinde ise elinizdeki silahın kabzasıyla yada süngüsüyle de savaşmaya devam ediyorsunuz. İyileşmek içinse yemek yiyebilir yada sargı bezi, doktor çantası gibi eşyaları kullanabilirsiniz. Bu güzel özelliklere rağmen malesef savaşlar çok hızlı, hatta bazen düşman askerlerine tıklayabilmek bile zorlaşıyor, tamam pause var ama yine de insan bir Fallout'taki tur bazlı yada Fallout Tactics'teki gerçek zamanlı savaşları özlüyor, tempoyu biraz daha iyi ayarlayabilselermiş savaşlar çok daha zevkli olurdu.

Şarap Yok Almanlar İçmiştir!

Grafikler Fallout, Baldur's Gate serisi, Planescape gibi izometrik 2D C-RPG'lerin hepsinden esinlenilerek yapılmış, özelikle arabirim Fallout'la Diablo arası. Atmosferi gayet güzel, müzikler ortamlarla çok iyi uymuş ve sizi oyunun havasına sokuyor. Fakat oyunun şüphesiz en güzel yanı, çevremizde gördüğümüz hemen hemen herşeye baktığımızda karakterin onunla ilgili sesli ve yazılı bir yorumda bulunması, zaten bu

Müzikler, tasvirler, espriler, çevreyle etkileşim

yorumların çoğu iyi bir İngilizceniz varsa sizi bol bol güldürüyor. Çoğu şeyle etkileşime geçebiliyorsunuz ve bunlarla ilgili oldukça uzun tasvirler çıkıyor karşınıza, zaten yapabilecekleriniz de oldukça sıradışı. Kamyon tamirinden hiç anlamıyorsunuz mesela, altta seçeneklerde, aa du bi kurcalıyım bakiim, anlamam abi ben usta bulmak lazım gibi, seçenekler var, patates çuvalını karıştırırken bi tane hatıra olsun diye alabiliyorsunuz, ağaca konmuş bir kargayla inatlaşıp karşılıklı gaklayabiliyorsunuz ve böylece uzayıp gidiyor liste.

Hıdır Abi Yok Gestapo Almıştır!

Another War, bu türde oyunları sevenler için 2. Dünya Savaşı'nda geçen konusu ve Er Ryan'ı Kurtarmak, Allo Allo, Catch- 22, Indiana Jones gibi filmlere ve kitaplara zaman zaman takılan mizahi yönüyle eğlenceli ve neşeli bir oyun. Pek çok güzel fikir içeriyor ve en güçlü yönü şüphesiz etrafla olan etkileşiminiz, fakat yine de kendinden önce yapılan bu kadar oyundan sonra hala gerektiği kadar rafine olmamış ve irili ufaklı pek çok eksiği var. Tecrübeli bir oyuncuysanız, pek çok görevin oldukça klişe olduğunu farkedeceksiniz ve bunu affettirebilecek yegane şey oyunun zaten bunlarla ti geçiyor olması ama buna rağmen bir yerden sonra sıkılıp oyunu bırakabilirsiniz. Bu yüzden oyunu ancak bu türden hoşlanıp ta, renkli ve 2. Dünya Savaşı'nda geçen bir örneğini denemek isteyenler öneriyorum.

Bilgi İçin:	www.anotherwar.com
Yapım:	Cenega
Dağıtım:	Mirage Interactive
Tür:	CRPG
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	PIII-450, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı, 1.5 GB Sabit Disk alanı
Önerilen Sis.:	PIII 3-800, 256 MB Ram, 32 MB ekran kartı, 2.5 GB Sabıt disk alanı
Alternatif:	Planescape Torment, Fallout 2

LEVEL NOTU: 75






LINKS 2003

Bu sefer gerçekten top deliğe girecek galiba...

İnceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr





Gerçek zamanlı vuruşlarda ustalaşmak için pratik şart.

son söz! *"Links kendi adına oldukça büyük bir adım atmış, ilgiyi kesinlikle hak ediyor."*

Ne ilginç bir spordur golf. İnsana huzur veren bir atmosferi vardır. Düşünün bir kere; açık havadasınız, kuşlar ötmekte, tiril tiril giyinmişsiniz, elinizde zarif bir golf sopası ve yemyeşil çimler üzerinde parlayan beyaz bir top. İşte tüm bunlar günlük hayatın stresinden ve gereksiz spor fanatizmden uzaklaştırır insanı; adeta ruhunuz dinlenir. Üstelik basit bir oyundur golf. Tüm kuralları topu deliğe sokmak çevresinde toplanabilir. Tabii basit olması, kolay olduğu anlamına gelmez; öyle golf oynamak her babayiğidin harcı değildir. Çok iyi bir teknik ve açık bir zihin gerektirir; ha bir de unutmadan bir adet Links 2003 (elinin altında golf sahası olmayanlar için).

Arayüz eskiyi anımsatıyor; vuruşlarda dikey-yatay ayarı yok; arka planlar çok cansız.

Rakiplerin peşinden...

Links serisi 1996'dan beri çok yol katetti. Tiger Woods (EA Sports) ve PGA Championship Golf (Sierra) gibi hatırı sayılır rakiplerine boyun eğmedi ve en sonunda da Links 2003 ile 'ben de bu piyasada' varım dedi. Oyundaki en bariz yenilik gerçek zamanlı vuruş dersem abartmış olmam herhalde. Gerçi Links için yeni, dünya için eski bir gelişme; yaklaşık dört yıl kadar önce PGA Championship Golf gerçek zamanlı vuruşla sanal golf aleminde küçük bir devrim yaratmıştı. Her neyse, artık Links oynarken de mouse ile golf sopanıza hareket verebileceksiniz. Vuruş türünü belirleyin, pozisyonunuzu alın ve sonra iyi bir atış olsun diye dua edin. Başlangıçta mouse kullanarak atış yapmak sizi biraz zorlayacak ama pratik yaptıkça, topu deliğe sokma şansınız artacak. Yaptığınız her atıştan sonra ekrana çıkan bir menüden, sopanın topla nasıl ve hangi hızla buluştuğunu görebilirsiniz. Golf öğrenmek isteyenler için gerçekten ideal bir menü. Ayrıca gerçek zamanlı vuruşlarda toplu bir mouse kullanıyorsanız, mouse pad cinsini de hesaba katmalısınız. Keşke yatay ve dikey vuruş seçeneklerini de ihmal etmeselermiş.

Golfçüler acayip formda...

Diğer önemli bir gelişmeyse, oyunun uyduruk dijital oyuncular yerine kanlı canlı 3D modeller kullanan yeni bir grafik motoruna sahip olması. Gerçekten o videodan bozma oyunculardan gına gelmişti artık. Yeni oyuncular ve animasyonları gayet şık gözüküyor. Normal vuruş animasyonlarının dışında, oyuncuların hal ve tavırlarını sergileyen animasyonlar da oyuna ayrı bir hava katmış. Yalnız golfçüler oldukça dinamik gözükmelerine rağmen arka planlar çok durağan ve cansız. Manzaralar oldukça detaylı, özellikle yüksek çözünürlükte göz alıyorlar ama golfçülerin yanında çok donuk. Sanki bir sinema perdesine oynuyormuş gibsiniz. Neyse ki ses efektleri atmosfer yaratmak konusunda hiç fena değil (sopanın havayla ve sonra da topla buluştuğu anlar inanılmaz). Links, bir simülasyon olarak da çok başarılı. Her vuruşunuz birçok kriterden geçirilerek ekrana yansıyor.

Oyunda toplam altı saha var; beşi gerçek, biri hayal ürünü. Ayrıca yine kendi sahalarınızı tasarlayabileceğiniz bir editör de mevcut (eski sahalarınızı yüklemeniz de mümkün). Solo takılırsanız kariyer olayına girip, şık haftasonu davetleri alabilirsiniz. Tabii gerçek golfçülerle online takılmak da iyi bir alternatif. Birtakım eksilerine rağmen Links 2003 kendi aşmış bir oyun. Golf tutkunlarına rahatlıkla tavsiye edebilirim.

Sağlam golfçü grafikleri ve animasyonları; gerçek zamanlı vuruş; gerçekçi oynanabilirlik.



Bilgi İçin:	www.microsoft.com\games\links2003
Yapım:	Microsoft Game Studios
Dağıtım:	Microsoft
Tür:	Golf
Multiplay:	Internet (Zone com)
Minumum Sis.:	Sistem: PII-400, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-700, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı
Alternatif:	Tiger Woods PGA Tour 2002

LEVEL NOTU: 76

Vuruşlar dışındaki animasyonlar oyuna ayrı bir hava katmış.



Golfçü modelleri acayip sağlam ama arka planlar çok sıradan.



kısa kısa

Bir Kısa Kısa oyunu, bir milyonda on milyon bin iki oranında kusmuk içermektedir.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

V8 CHALLENGE

Yapım: Digital Illusions
Dağıtım: EA Sports
Minumum Sistem: PII-300, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı
Level Notu: 35





Ufakken, kafam Burak'ın kafası kadarken, devamlı suretle Test Drive oynardım. Şimdiyken, kafam Burak'ın kafası kadar değilken, Test Drive oynamazdım (hımm, dengesiz yazım şekli). Sonrayken, V8 Challenge diye bir oyun buldum. Yazayım dedim. V8 Challenge, Digital Illusions'un şey yaptığı bir yarış oyunu. Bu yarış oyununda; Championship, Single Race, Time Attack ve Multiplayer isimlerine sahip olan 4 ayrı mod bulunuyor. Bu mod'lardan Championship'te şampiyona yapıp şampiyon olduktan sonra sevinirken yerlerde yuvarlanabilip burnunuzu kırabiliyorsunuz. Single Race'de ise oyunu tek başınıza oynayıp kimsenin sizi sevmediği hissine kapılıp bunalıma girebiliyorsunuz. Time Attack'ta da zamana karşı (akrep, yelkovan ile) yarışıyorsunuz. Oyunda; Holden, Ozemail ve Castrol gibi gerçek takımlar bulunuyor ve bu takımları seçebiliyorsunuz (vay okurcusunu). Hımm, bunların dışında arabanızın ayarlarını da yapabiliyorsunuz. Sonra, oyunun grafiklerini 932831.003 x 398934143014.01 yapmanıza karşın hiçbir farklılık farkedemiyorsunuz. Ayrıca arabayı yolda tutmak, kutup ayısına deve atlatmaktan daha zor (yoksa deveye kutup ayısı atlatmaktan daha mı zordu, hendek kutup ayısı mıydı, şu muydu bu muydu). Ne kadar iyi kullanırsanız kullanın, arabanız topaç olmaktan kendisini alıkoyamıyor. Devamlı kendi çevresinde tur atıyor, bira içiyor, kızlara sataşıyor, taze sıkılmış portakal cipsi yiyor veyahut fevri davranışlar sergiliyor. Grafiklerin yigrenç olduğunu söylemiş miydim? Pugh! (pardon, kustum sanırım)

BIG BIZ TYCOON

Yapım: Animedia
Dağıtım: Activision Value
Minumum Sistem: P266, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı
Level Notu: 35

Olamaz! Yeni bir Pırasa Tycoon oyunuyla karşı karşıyayım! Yapılmış olan bir milyon beşinci Taykun oyunu olan Big Biz Tycoon, Big Biz Tycoon gibi bir Tycoon oyunu. Biz Siz Tycoon adındaki bu yeni oyunda, bu defasında bir şirketi kurup o şirketin her şeyini kontrol ediyorsunuz. Yapmanız gereken şeyse şirketinize para kazandırmak. Bu Karnıyarık Taykun oyununda binanızı; sonundan başına, solundan aşağısına veya sağ çaprazından sol kapakçığına kadar istediğiniz gibi tasarlayabiliyorsunuz. Mesela nasıl bir banyo takımı kullanacağınıza kendiniz karar veriyorsunuz. Karar aşamasından sonra, şirket çalışanları gidip kurduğunuz banyo takımını test ediyor (banyo takımı değil, tuvalet). Eğer bunu severlerse, daha mutlu bir şekilde çalışıyorlar (gerçekten). Bunların dışında çalışanlarınızın dinlenmesini, sosyal aktivitelere katılmasını veya birbirlerinin kafasına taş atmalarını sağlayabiliyorsunuz. Daha sonra da sessiz sakin bir holdinginiz olmuş oluyor. Fakat, Bik Bik Tycoon başarılı bir Patlıcan Taykun uygulaması mıydı? Hayır, değilmiş. Bunun sebeplerinden biriyse, oyunun çok ağır ilerlemesi. Bunun sebeplerinden ikisiyse, oyunun iğrenç olması (açık olmadı ama olsun). Eğer Tycoon oyunlarını sevmiyorsanız bu oyunu da sevmeyin. Eğer Tycoon oyunlarını seviyorsanız, sevmeyin.





SNIPER

Yapım: Mirage
Dağıtım: Xicat Interactive
Minumum Sistem: PII-350, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 20 LEVEL SHIT

Sniper olmak istiyorsanız, Sniper sayesinde bir adet sniper olabilir ve de keskin nişanlanabilirsiniz (dur bi` parantez açayım, dur bi` de kapatayım, yapayım edeyim). Sniper adındaki bu tanımlanamayan oyun CD'si, tam bir FPS oyunu. Fakat bu FPS'yi diğerlerinden ayıran bir şey var: Oyunda bir Sniper'ı canlandırıyorsunuz (canlı sniper). Buna paralel olarak oyunda sadece sniper silahı kullanarak masum poligonları vuruyorsunuz. Oyunun hemen başında size bir tır çarpıyor ve kulağınız kopuyor. Bu kazadan sonra sadece zıplama ve koşma seslerini duyabiliyorsunuz (ne yapayım, oyunda başka ses yok, yapmamışlar). Bunu geçeyim, ama oyunda yapay veya mapay zekâ yok. Mesela birini vuracaksanız, vuracağınız birinin bir kafası olmadığından bunu yaparken zorlanmayacaksınız. Eğer zorlanırsanız, Personal Computer'inizi en yakın Batu'nun kafasına doğru atıp oyun moyun oynamayacaksınız. Yapay zekânın dışında, Sniper'ın grafikleri de çok ayıp. Oyunda, Cilalı Taş Devri'nde yapılan Mortyr'nin grafik motoru kullanılıyor ve bu motor 2039 yılına gireceğimiz şu sularda hiçbir şeye yaramıyor. Sonuçta, bu oyunu alın (vay yalancıyım).





END OF TWILIGHT

Yapım: New Media Generation
Dağıtım: New Media Generation
Minumum Sistem: PII-300, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 41

Uz gittim, az gittim, dere tepe yamuk gittim, End of Twilight adında yeni bir RPG buldum. Bu yamuk RPG, sıra tabanlı bir RPG. Dolayısıyla çevrede lay layğ loğm diyerek istediğiniz gibi dolaşamıyorsunuz. Sıra size geldiğinde gideceğiniz yeri seçiyorsunuz ve mouse'un sol tuşuna sağ burun kanalıyla tıklıyorsunuz. Oyunun konusuysa şu konuda: İnsanlar, End of Twilight adı verilen bir yerde sessiz sakin yaşarken, bir Tanrı gelip bu insanları savaşın tam ortasına sokar. Sonra da savaş olur ve insanlar savaşır. Dediğim gibi, End of Twilight sıra tabanlı bir oyun. Tabanı sıra olan bu oyunda, diğer RPG'lerde olduğu gibi kirpi veya mirpi yiyerek karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Fakat bu oyun bir RPG olmasına karşın, karakterinizi çok fazla geliştiremiyorsunuz. Mesela ona yeni ayakkaplar veya eldivenler alamıyorsunuz. End of Twilight'ın grafikleriyse oldukça şirin tasarlanmış. Binalar kare, ağaçlar beşgen ve karakterler yuvarlaklar prizması, ama olsun. Ben sevdim. Oyunun kontrolleri de oldukça basit. Bitkisel hayata girmiş olan mouse'unuzun (bitkisel hayata girmemiş mouse da olabilir) sağ tuşuna basmak suretiyle zoom yapabiliyor ve sol tuşuna basmak kanalıyla adamınızı kontrol edebiliyorsunuz. Sonuç olarak, farklı bir RPG oyunu arıyorsanız, bu oyunu alabilirsiniz, ama almasanız daha iyi olabilir.





BIKINI KARATE BABES

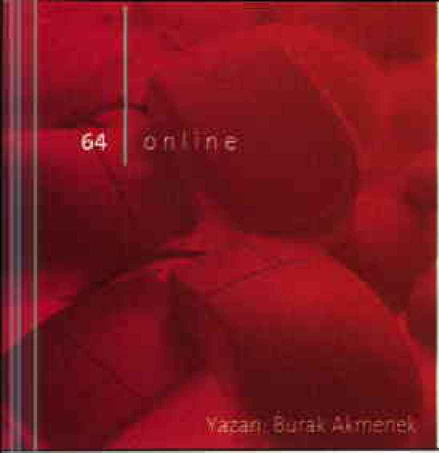
Yapım: Creative Edge Studios
Dağıtım: Creative Edge Studios
Minumum Sistem: P200, 16 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 2 LEVEL SHIT

Heyo!!! Mortal Kombat'ın yeni versiyonu geldi! Yeni oyunda Scorpion, Sub-Zero, ne bileyim... Aaaa! Bu ne ya?! Bu Mortal Kombat değilmiş ki! Olamaz! Bikini Karate Babes bir nedir ki?! Ehm, kendime geleyim, şaşırmayayım, yazı da yazayım. Bikini Karate Babes, bikini giymiş kızların birbirleriyle çat çut coyt diye kavga ettiği bir Mortal Kombat benzeri bir Street Fighter vari bir oyun şeyi (yazamadım). Oyunda on adet birbirinin aynısı mod ve on adet birbirinin farklısı bağyan oyuncu bulunuyor. Bunların herbiri farklı yeteneklere sahip değil. Oyuncular fit fit fit diye kavga ediyor ve bacaklarını çot diye kaldırıp dup diye tekme atıyor. Şunu belirtmeliyim ki, oyun tamamen videolardan oluşuyor. Bu videolar da oyunun 4 CD'den oluşmasına sebep oluyor. Şunu belirttikten sonra bunu da belirtmeliyim ki, her oyunun sonunda bağyanlar birbirlerine Mortal Kombat'taki gibi Fatality yapıyorlar. Mesela Milka çikolatası rengindeki kız Isis, karşısındakini yendiği zaman onun bikinisini çıkartıyor. Sonra bir de, oyunu başarıyla sonuçlandırırsanız bu kızların çekim sırasındaki videoları, fotoğrafları ve de şusu busu açılı... Aaaa! Nereye gittiniz be!? Almayın bu oyunu! Bakın 2 verdim! Kendinize gelin! Sadece bir-iki koca kafalı kız için 10 milyon dolar vermeyin! Ben size kız veririm! (olmadı)







Yazan: Burak Akmenek

Online alemlerde neler oluyor?

kablodaki fısıltılar

İÇİNDEKİLER



Midgard enstantanesi





Eve Online, Yaratık filminden etkilnmiş



Enigma: Rising Tide

Roma'ya!

Battle Field 1942 o kadar çok tutuldu ki oyun için The Road to Rome isimli bir genişleme paketi piyasaya çıkartılmak için hazırlanıyor. Paket tabiki yeni haritalar, araçlar ve yeni sınıflar içerecek. Özellikle çok ön plana çıkmayan İtalya ve Sicilya'da ki harekatlara eğilen pakette Anzio çıkartması ve Monte Cassino savaşı da bulunacak. Yeni araçlar arasında iki motorlu Alman BF-110 ve İngiliz Mosquito uçakları bulunacak. Ayrıca İtalyan ve yeni Alman ve İngiliz tankları da geliyor. Tüfekler arasına İtalyan Breda dahil olurken artık silahlarımıza süngü de takabileceğiz. 64 kişiye kadar destekleyecek olan haritalar İtalyan askerlerinin yanında Fransız askerlerini de içerecek. Paket 2003'ün başlarında geliyor.

Üç kısa haber

Uzun süredir beklediğimiz oyunların son açıklanan çıkış tarihleri şöyle: Star Wars Galaxies Şubat sonuna ertelendi, Shadow Bane Mart sonunda çıkacak, Sims Online 17 Aralık'ta piyasada.

Üç monitör!

Eve Online gibi bir oyunu üç monitörde oynamak isterseniz hazır olun. Çünkü oyun buna imkan sağlıyor. Kim uzayda geçen bir oyunu böyle oynamak istemez ki? E tabi kimin evinde üç adet monitör bulunur ve böyle bir sistem kurabilirse. Ah ah rüya sistemi bu işte.

Dark Age

Shrouded Isles paketi siz bu satırları okurken çıkmış olacak. Hemen sipariş etmenizi tavsiye ederiz. Çünkü oyun hızla değişip gelişmekte ve geri kalanların acısını RvR'de çekeceğine eminiz. Ayrıca oyuna gelen yeni bir yamayla artık silahlarınızı geliştirmek için büyülemek ve iksir hazırlamanız mümkün. Bu yeteneğini geliştiren diğer oyuncuların silahlarını büyüleyebilecek.

Enigma: Rising Tide

Tamamen denizde geçen bir MMRPG oynamak istermisiniz? www.tesseractiongames.com adresinden indirebileceğiniz Enigma, size bu imkanı sağlıyor. Oyun İkinci Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Şirket yeni, oyun yeni ama denemekten bir zarar çıkacağını sanmıyoruz. Eğer daha fazla bilgi isterseniz www.warfleet.net adresine de bakabilirsiniz.

Çölde şehirler

Hiç savaşmadan, yalnızca politika ve stratejiler ile kendi şehrinizi kurup geliştirmek isterseniz A Tale in The Desert tam size göre bir oyun. http://egenesis.centralserver.net adresinden ulaşabileceğiniz oyun Konu olarak Eski Mısır'ı alıyor. Şu anda beta test aşamasında. Hani Sims Online gibi bir oyundan hoşlanırsanız belki bu da hoşunuza gider. Ne olursa olsun MMRPG'lere yeni bir anlayış getireceği kesin.

Online oyun dergisi

Strateji kitapçıklarıyla ünlü Versus Books, www.mogonline.com adresinden sipariş verebileceğiniz, sadece Online Oyunlar üzerine kurulu bir basılı dergi çıkarttı. Dergi daha çok yeni. Maalesef bizim aklımızdaki fikirlerden birini bir başkası kapmış oldu. Kaliteli bir yayımevinden çıkan dergiye başarılar dileriz.

Eskisinden daha da iyi

Rainbow Six: Raven Shield

Yazan: Burak Akmenek



Gerçekçi FPS sevenlere müjdem var. R6 serisinin yeni oyunu gelmeden önce demosunu inceleme fırsatımız oldu. Demo yalnızca multiplayer oyun için ve iki haritayla sınırlı olarak açılmıştı. Fakat multiplayer için ihtiyacımız olan tüm ip uçlarını içeriyor. Oyunu hem ubi.com üzerinden hemde LAN üzerinden oynama imkanınız var. Isterseniz IP numarası girerek arkadaşınızla da oynayabilirsiniz. Server 16 kişiye kadar destekliyor. Unreal motoru kullanılarak hazırlanmış yeni oyunda gene 50 silahlık çoook geniş bir cephaneliğe sahipsiniz. Silah çeşitleriniz artmış. Aynı zamanda bu silahlara müdahale etme olanaklarınız da genişletilmiş. Herhangi bir silahı seçtiğinizde gücünden menziline ve kendini toparlama süresine kadar bir çok ayrıntı ile karşılaşıyorsunuz. Ayrıca ana ve ikinci silahınızı aldıktan sonra ona susturucu ya da dürbün takma gibi lükslerinız de var. Yanınıza alabileceğiniz malzeme listesi de bir hayli kalabalık. Ayrıca gözyaşı ve biber bombası gibi el



bombalar yeni silahlarımızdan. Bu bombalara eğer gaz maskesiz yakalanırsanız bir süre kotrolünüz zorlaşıyor ve başınız dönüyor. Nasıl olduğunu oyuna girince görürsünüz.

Sistem aynı

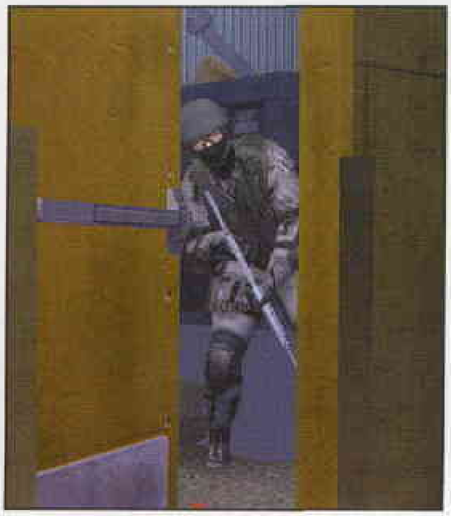
Oyun eski sisteminden bir şey kaybetmemiş. Gene her köşeyi bucağı araştırmak ve son derece dikkatli ilerlemek zorundasınız. Çünkü en fazla üç kurşunda işiniz bitiyor. Üstelik oyunda çömelme dışında yere yatma olanağınız da olduğundan atışlarınızı hedefe yöneltebilmeniz çok kolay oluyor. Oyunda kapıları istediğiniz açıya kadar açabiliyorsunuz. Multiplayerda Team Survival ve Survival olmak üzere iki tip karşılaşma yapabiliyorsunuz. Team Survival'da takımca sağ kalmaya çalışırken Survival'da tek başınızasınız. Kapalı olan oyun türleri ise Bomb, Hostage ve Pilot'tu. Pilot'un ne tip bir oyun olduğunu ancak oyunun kendisi gelince göreceğiz. Arkadaşlarınızla beraber yapay zekaya karşı oynamak isterseniz gene tam versiyonda görev, terörist avı ve rehine kurtarma gibi oyunlar mevcut. Oyunun tam versiyonunda 6 harita olacak. Elimizdeki iki haritada dar alanların çoğunlukta olduğu haritalardı. Özellikle prison çok dipdibe bir harita. El bombalarının çok etkili olduğu bu oyunda sıkışık haritalar çok eğlenceli oluyor. Multiplayerda çelik yelek tipi seçme gibi bir seçenek göremedim. Daha doğrusu üzerinizde üniforma ile ilgili hiç bir değişiklik yapamıyorsunuz.

Ateş ederken

Server açılmadan önce karşınıza çıkan menüden ekipmanınızı seçip 17 saniye içinde oyuna giriyorsunuz. Silah kontrolleri tiplerine göre değişse de genelde yukarı çektiğinden otomatik olarak ateş ederken bile mouse'u hafif hafif geriye çekmek isabet ettirmenize çok yardımcı oluyor. Uzak hedeflere ateş ederken ise yarı otomatik moda geçmeniz yararınıza olacaktır. Tabiki her FPS'de olduğu gibi burada da kafa en fazla zarar veren nokta. Silahların arasında sniper silahları da var ki bunlar genelde tek atışta işi bitiriyorlar. Ayrıca ikinci silah olarak yanınıza Mac 11 alabiliyorsunuz. Mac 11 otomatik silah olduğundan yakın savunmada da epeyi etkili olabilirsiniz. Genelde her silahın dürbünü olabiliyor. Fakat ne olursa olsun hiç biri sniper silahları kadar etkili değil. Duyum aldığımıza göre sanane.com R6 için bir server açmayacak. Fakat oyunun multiplayer'ı LAN'de denemek için ideal. Ayrıca, ubi.com üzerinde de kablo sahipleri rahatça oynayabilecekler.







Yepyeni bir oyun

Asheron's Call 2: Fallen Kings

Yazan: Burak Akmenek

Minimum sistem: 733Mhz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 2 GB HD Alanı







Microsoft tüm dünyada bir çok meraklısı tarafından gece gündüz oynanan oyunun en sonunda ikincisini çıkardı. Fallen Kings, Asheron'un çağrısına uyup gelenlere kendi dünyalarını kurmak için bir şans tanıyor. İtiraf etmeliyim ki oyunu uzun süredir oynamıyordum. Bu yüzden ilk oyuna gelen yenilikler ve bunların ne kadarının ikinciye ne ölçüde yansıtıldığına dair tam bir fikrim yok. Fakat ikinci oyunu tek başına ele aldımızda kaliteli bir iş çıkarıldığını rahatlıkla söyleyebilirim. Öncelikle oyunun grafikleri ve efektleri harika. Karakter yaratma ekranından itibaren bunu rahatlıkla görebiliyorsunuz. Oyuna girdiğinizde ilk levellar sırf oyuna yönelik oluyor. Taa ki siz ilk portaldan geçip asıl dünyaya girinceye kadar. Oyunun konusu gereği tün dünya büyük bir felaket sonrasını yaşıyor. Şehirler yıkılmış ve düzen alt üst olmuş durumda. Bu, aynı zamanda oyunun hiç bir zaman aynı olmamasına sebep olacak. Siz dünyaya çıktığınızda her taraf yıkıntıyken bu binalar zamanla toparlanacak ve dünya yeniden kurulacak.

Sıfırdan yaratılmak

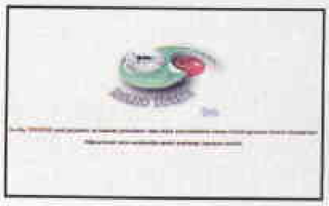
Oyunun ilk bölgeleri karakterinizi geliştirmek için düşük seviyeli yaratıklarla dolu. İlk seviyelerinizi çok kolay alıyorsunuz. Savaş sistemi çok basit. Silahınızı seçip hedefinizi belirliyorsunuz ve gerisi kendiliğinden oluyor. Fakat savaş olurken bir takım eksiklikler var. Mesela dibinizdeki adama ok atabiliyorsunuz ya da büyü yapabiliyorsunuz. Asla darbeden etkilenip atışı kaçırmanız mümkün değil. Ayrıca level atladıkça Diablo'da olduğu gibi bir yetenek ağacından bir sonraki yetenekleri seçebiliyorsunuz. Fakat o yeteneği etkili kullanabilmek için kazandığınız tecrübe puanlarını harcamanız gerekiyor. Yetenekler tercih ettiğiniz önceki yetenekler, ırkınız ve seçtiğiniz ülkeye göre değişebiliyor. Hatta ileriki levellarda edineceğiniz özel yetekleriniz dahi buna bağlı. O yüzden en baştaki tercihlerinizi çok dikkatli yapmalısınız. Savaşlar sırasında sizinde rakibinizinde üstünde ne kadar enerji kaldığını görebiliyorsunuz. Bu taktik belirlemek için çok yararlı bir sistem. Oyunun bir başka keyifli yanı ise büyü yapmak için malzemeye ihtiyacınız olmaması, okçuların ok almaya da ihtiyacı yok. Ayrıca topladığınız eşyaları satmak için de şehre gitmenize gerek yok. Bir tuşla otomatik olarak satabiliyorsunuz. Bu da devamlı olarak aksiyonun ortasında kalmanızı sağlıyor. Yani sırf karakter gelişimine konsatre olabiliyorsunuz. Bir şeyler üretmek isterseniz tüm malzeme yaratıkların üstünden çıkıyor. Eğer büyülü veya artıları olan zırh ve kılıç gibi şeyler yapmak isterseniz bunlar için gerekli ocaklar ise PvP bölgelerinde bulunuyor ki, buralarda çalışmak için önce ülkenizin o bölgeyi ele geçirmesi lazım. Tabiki bu sistem oyunda satıcı NPC'lerin bulunmamasına ve ticaret sisteminin tamamen oyuncu temelli olmasını sağlıyor.

Görevler

Oyunda Vault denilen ve özel eşyalarla girilebilen, son derece özel zindanlar var. Bu zindanları özelliği size bir sürü tecrübe puanı ve özel bonuslar sunması. Fakaaat, eğer içerideyken bir kez ölürseniz bir daha geri dönemiyorsunuz! Eğer grubunuzdan birisi ölürse bu kez daha da zayıflamış oluyorsunuz. Zindan ise siz sonuna kadar gidip onu bitirmeden bitmiyor. Bu durum biraz tek başınıza oynadığınız RPG'lere benzetilerek yapılmış Bu yüzden buralara sağlam bir grupla girip mümkünse kimse eksilmeden çıkmaya çalışmalısınız. Bunun dışında tabiki oyunun questleri de mevcut. AC 2 tamamen oyuncuların üzerine kurulu bir sisteme sahip. Beta'sından edindiğimiz izlenimler bunlar. Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada oyun da çıkmış olacak.

Ayın Siteleri

http://topazio.kulubu.com
Capoeira sporuyla ilgilenler için Türkiye'de bulabildiğim tek kaynak. Site içeriğinin yanında tasarımı ile de çok başarılı. Ayrıca tüm salonların adresleri de burada.



www.baal.com.tr.tc
Türk Diablo klanının sitesi. Şu anda amatör bir çalışma fakat içerik olarak özellikle guide kısmı çok kullanışlı. Üstelik tamamen Türkçe olması bir çok oyuncu için yararlı.



www.iskenderiye.com
Kitap fuarı nedeniyle sizlere yerinizden kalkmadan alışveriş yapabileceğiniz ve üstelik ürünlerini ayağınıza kadar yollayan ve piyasadan daha ucuza kitap satan bir site verelim dedik.



www.abebooks.com
Çok özel bir başka kitap sitesi. Aslında site tüm dünyadaki sahafların ortak buluşma noktası. Eğer zor bulunan kitapları arıyorsanız bir de buraya bakmanızı öneririz.



Yepyeni bir soluk

Yeni bir UO freeshard

Yazan: Burak Akmenek

Ülkemizdeki Online oyunculuğun gelişmesi adına bir çok Ultima Online free shard'ını sizlere tanıtıyoruz. Shardların bazıları açılıyor bazıları ise duyurulmalarına karşın henüz açılmış değiller. Ansalaon'da yeni bir free shard. Shard'ın kuruluş amacı kendilerinin değimiyle UO'yu şu an ki savaşlı chat mantığından kurtarmak. Server'a bağlanmak için herhangi bir client a ihtiyacınız yok. Bağlantı programları bütün ayarlarını kendisi yapıyor. Gelişmiş bir level sistemi kullanıyorlar. Bunun yanında oyunun bütün dengelerini ve güç etmenini değiştiren semi-skill sistemi mevcut. Hep aynı yaratıkları ve eşyaları görmekten sıkıldığınızı düşündükleri için oyuna 20 den fazla yeni yaratık ve eşya eklemişler. Shardımızı Dragon Lance i konu aldığı için Order ve Chaos yerine Life ve Death adlı iki taraf var. Mageler için Elemental Spell Sistemi mevcut. Bu sayede yeni büyüler ve özellikle fighterlar için elemental resisting sistemi eklenmiş. Irklarda buna uyarlanmış. Örneğin Draconian ırkı ateş temelli büyülere karşı tamamen dayanıklı. Necromencer lar içinse bir sürü add-on var. High Necromencer's Book ve Grand Master Necromencer's Book alabiliyorlar. Minerlar içinse bir sürü yeni ore eklenmiş ve her skillde her ore'u çıkarmamaları için sistem yeniden ayarlanmış. Cartography skilli açılmış ve yeni haritalar eklenmiş. Dengenin bozulmaması için ise Warlock sınıfı iptal edilmiş.

Bu sayede elinde +15 lik katana ile kimse Kal Vas atamayacak.

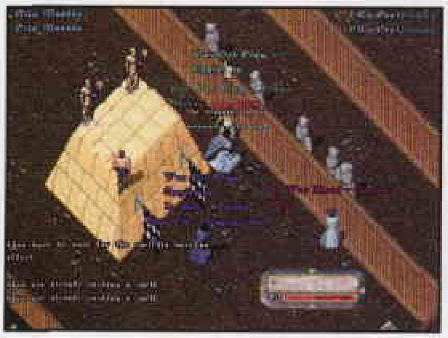
Life & Death

Life ve Death taraflarının başlarında birer Lord duruyor. Lordların hizmetinde 10 ar tane şövalyeleri olacak. Bu şövalyeler oyuncular arasından seçilecek, Lordlardan sonra en yetkili kişiler olacak ve maaş alacaklar. Görevleri ise tamamen Lordlara kalmış. Mesela Lord Minoc'a saldıdırdı, burayı kuşatma altına aldı ve ele geçirdi işte o zaman Lord bir şövalyesini kendisine bağlı bir vali olarak şehrin başına atıyabiliyor. Eğer Minoc'takiler şehirdeki validen memnun değilse ayaklanma çıkartabilirler.

Eğer Valiyi öldürerek birliklerini dağıtabilirseler şehri yeniden bağımsızlığa kavuşturabilirler. Lordlar , şövalyeler ve God lar Rol yapmak zorunda. Bard olmak isteyenler için Bard's Song Book'u eklenmiş. Yeni sınıflar arasında Necromencer'a ek olarak lojmanlara başvurup Assasin, Summoner, Cleric ve Shapesifter sınıflarından birini seçebilirsiniz. Oyun belirli bir ana senaryo üzerinde ilerliyor ve senaryo ile questler 3 DM tarafından dallanıp budaklandırılıyor. Shardda sadece PvP olmayacak bunun yanında PvsNPC için arenalar, Realm vs Realm savaşları, Town vs Town ve Guild vs Guild savaşları da yapılıcak. Ayrıca yapımcıların sır gibi sakladığı süpriz enerji patlamaları gerçekleşicek ve dünyanın düzeni alt üst olucak.

Henüz bir sponsorları yok fakat kendi imkanlarıyla sağladıkları bağlantı sayeside 400-500 online oyuncuyu kaldırabilecek bir kapasiteye sahipler. Anti speedhack ve anti macro sistemleri de hazır bu sayede adil bir oyun oynanması için uğraşacaklar. Macro yerine skillerinizi hızla geliştirebileceğiniz Power Hour'lar var. Internet sayfaları henüz

yapım aşamasında o yüzden kesin bir adres veremiyorum ama server ben bu yazıyı yazarken bir terslik olmazsa beta test aşamasına girmiş olacak..





Gelecek ayı bekleyin

Natural Selection

PC tarihindeki gelmiş geçmiş en fazla mod yapılma rekorunu elinde tutan Half Life için yeni bir mod daha yapıldı. Adı Natural Selection. Mod diğerlerinden epeyi farklı. Öncelikle oyun bir strateji! Bir takım marine öteki ise alien oluyor ve birbirleriyle kapışıyorlar. Her iki taraf için de oynama şekli farklı. Marine'ler için strateji ve haberleşme daha önemliyken alien'lar tamamen aksiyona dayalı olarak oynayabiliyor. Fakat her ölüm ve alınan her silah takımlar için bir maliyet deme ki bu da kaynak yönetimini ön plana çıkartıyor. Tabiki tamamen strateji değil aynı zamanda FPS'de olan oyun iki türü de içinde dengeliyor. En önemlisi ise commander mode. Bu moddaki oyuncu (tek kişi tabiki) tıpkı bir strateji oynar gibi "gerçek" oyunculara emirler vererek onları yönlendiriyor ve kaynak yönetimini yürütüyor. Alien'lar için ise kaynak yönetimi her oyuncunun kendi elinde. Oyunun kendine has bir oynanış şekli var. Örneğin bir alien'ın gördüğü düşmanı tüm alienlar da görebiliyor. Alienlar içinde bir inşaatçı sınıf var. Natural Selection'ı Ocak ayında vereceğiz. Çok eğleneceğinize eminiz.







Yazan: MegaEmin
megaemin@level.com.tr

CONSOLE MASTER

Hay bin kunduz

"Az daha gerçekten yazıları 1 Aralık'ta gönderiyordum."

Hani bir laf vardır "pişmiş tavuğun bile başına gelmemek" gibisinden. Genelde bir şeyleri abartmak için kullanılan bu laf bazen yetersiz kalabiliyor. Yani şu yakınlarda başıma gelenler için fırında fazlaca kalıp kömür olmuş tavuk örneği daha uygun olacaktır. Bildiğiniz gibi İstanbul'a yatay geçiş yapayım diye bir senedir deli gibi çalışıyordum, sonunda geçtim. Hatta derslere başladım, kampüsteki okurlarımla tanıştım falan. Derken saçma bir sebepten geçişim iptal edildi, madden ve moralmen çöken ben Adana' ya geri dönmek zorunda kaldım. Derslerime beşinci haftadan başlamak zorunda kalmamın yanı sıra, anında vizeler karşıma çıktı. Bu acele ve mecburiyet ile hemen bir yerde fahiş fiyata ev buldum ve iyice sıfırı tükettim. Daha evi bile temizlemeden derslerime ve dergiye kastırmaya başladım. Neyse ki Sinan, yazıları "bi aralık" gönderirsin demişti ve rahatlamıştım. Topladığım görsel malzemeler ve yazdığım yazıların bir kısmı, çöken bilgisayarımla birlikte uf olunca deliye döndüm. Ardından, dün çok hassas bir zamanda uyduda arıza meydana geldi; İnternet ve cep telefonları servis dışı oldu. Saatler sonra İnternet yarım yamalak geldi, bu sefer de elektrikler kesildi. Sabah elektrikler gelmişti gelmesine de, beraberinde diş ağrısı getirmese olmuyordu sanki. Yani az daha gerçekten yazıları "1 Aralık'ta" gönderiyordum. Geçen ay bahsettiğim PlayStation 2 dergisi için de tüm çabalarımıza karşın şimdilik demo disk veremeyeceğimizi anladık ve sadece dergi yapmanın manasız olacağını düşünerek iptal ettik. Fakat azimliyiz, eninde sonunda bir konsol dergisi yapacağız. Bye&Smile...



Ayın Güzeli: Final Fantasy'den Yuna

PLAYNEWS

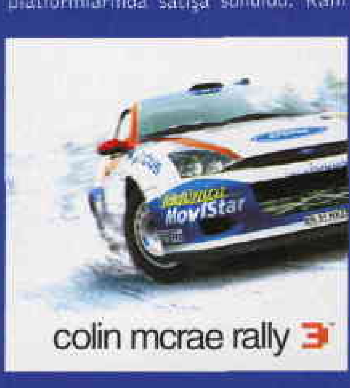
PlayStation 2 arcade kol



Bu arcade kol "-delikanlı dövüşçü pad kullanmaz" diyenler için. İstenilen her düğme programlanabiliyor, hatta kombolar bile otomatiğe alınabiliyor. Titreşimli ve tuşları dokunmaya duyarlı. Turbo ve slow motion özellikleri de bulunan alette bir elinizi düğmelere, diğerini kola ayırıyorsunuz, tıpkı jetonlu Street Fighter günlerinde olduğu gibi. Meraklısı www.4gamers.net adresine göz atabilir.

Colin McRae Rally 3.0 hoşgeldi

Uzun zamandır beklenen Colin McRae Rally 3.0, PlayStation 2 ve X-Box platformlarında satışa sunuldu. Ralli deneyimini limitlere taşıyan oyunda dakikada ortalama yüz elli karar vermeniz gerekecek. Oyundaki sekiz uluslar arası ralli şunlar: Japonya, İspanya, Amerika, İsviçre, Finlandiya, Yunanistan, Avustralya ve İngiltere.



Galerians: ASH

Serinin ikinci oyunu PlayStation 2 için Mart 2003' de çıkıyor. Sammy Europe Limited tarafından geliştirilen gerilim oyununda hikaye, ilk oyunun son bölümünden başlıyor. Kahramanımız Rion, ana bilgisayar Dorothy' yi yok ediyor fakat onun tarafından yapıldığını öğreniyor. Bu arada bilgisayar yok edilince bazı kötü Galerian' lar serbest kalıyor. Oyun boyunca bu son Galerian'lar ve liderleri Ash ile savaşacaksınız (Ash de ne öyle, Pokemon eğitmeni gibi).

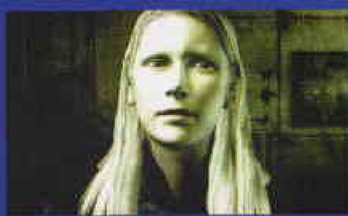
Çek bir Tenchu daha...

PlayStation' daki en gerçekçi gizlilik bazlı ninja oyunu PS2' ya geri dönüyor. Tenchu 3: Wrath of Heaven' da takım kurup iki kişi aynı anda oynayabileceksiniz. 25 görevi olan oyun 2003 baharına kaldı.



Silent Hill "3"

Bu oyun göründüğü kadar Silent değil aslında. Yeni Silent Hill, yine bulmacalar, sofistike bir hikaye ve korkuyu birleştirecek. Tüyleri tirkilten çok daha derin ve karanlık bir senaryosu olacak. Tüm zamanların en korkunç oyunlarından birisinin 5.1 ses gibi de güçlü bir yardımcısı var.



Hayri Pıtır yedi köşe

Hogwarts' a geri dönmeye cesaretiniz var mı? EA Games, Harry Potter And The Chamber Of Secrets' ı yedi platforma birden çıkarıyor. Okulun ikinci dönemine geç kalmamak için uçan bir arabanın direksiyonuna geçmek istiyorsanız önce PlayStation 2, X-Box, GameCube, PC, Game Boy Advance, PlayStation veya Game Boy Color' dan birisine sahip olmanız gerekiyor.

Azınlık Raporu

Steven Spielberg'ün futuristik gerilim filmi Minority Report' un da oyunu ya-

PLAY MAIL

Sevgülü Emin abü, bu yılbaşında PS2 isticem de, sende Noel Babanın e-mail adresi var mı?

AYNI NAKARAT

Merhaba Emin, GameCube mü yoksa PlayStation 2 mi diye soracağım. Aynı oyun ikisinde de yapılsa nasıl görünür sence? Paramı boşa harcamak istemiyorum, yardımcı olursan sevinirim.

Hüseyin Armurtaoğlu - Pakistan

ME – Ben artık bu tarz soru soranlara PlayStation 2'yi öneriyorum. Tabii ki Sony ile bir bağlantım yok, ama artık görebildiğiniz üzere ülkemizdeki en yaygın konsol PS2. GameCube'ün görüntü özelliklerinin PlayStation 2'den daha üstün olduğu bir gerçek ama DVD filmlerini sığdıramadığımız bir DVD sürücüyü kim ne yapsın? Bir de GameCube'e oyun ve aksesuar bulmak için uğraş dur, Türkiye'de çok zor.

SAKİN OL; GEÇTİ

Hemen söze başlıyorum. Yaw bu EA Games ne yapmaya çalışıyor? Neden NFS serisini bozup PS2'da devam kararı alıyorlar? Sizin aracılığınızla iletmek istiyorum, NFS PC' ye geri dönsün. 19 arkadaşım ve ben böyle istiyoruz.

Servet Kaya – Zonguldak

ME – Sakin olun, şöyle bir rahatlayın, tamam, geçti. Need For Speed: Hot Pursuit 2 PC için de çıktı, yani endişeye mahal yok. Bak 19 arkadaşınla kamuoyu oluşturduğun için konsol kısmında senin mail'in yayınlandı he.

E-YANİ

Soramamıştım, çatladım, sorucam; neden yazın o kadar gün varken E-Oyun fuarını ÖSS ile aynı gün yaptınız? Sırf biz çatlayıp heyecandan geberelim diye mi?

Doğan Tezcan - Lüleburgaz

ME – Ne öyle öpme felan, fazla samimi olmayalım, sonra başkaları da ister heni. E-Oyun' u ÖSS gününe denk getirip, oyun severlerin sınav sonrası gidecekleri fuarı düşünmelerini, böylece sınav esnasında turbo boost etkisi yaratarak en kral üniversiteleri kazanmalarını sağlamayı amaçladık. Ya da sen kısmet de, hangisini beğenirsen seç, sebil. (E-Oyun'u biz mi hazırlamışız? Allah Allah... Ben sadece o fuara katıldık diye biliyorum halbüse? – Edi)

CHIP ve YAN ETKİLERİ

Selam Mega, ben PS2 almayı düşünen bir PC kullanıcısıyım. Birkaç sorum olacak.

1- Çipin bir yan etkisi olur mu?
2- Çip takınca orijinal oyunlar çalışır mı?
3- Kopya PS2 oyunları piyasada çok mu?
4- Ram kod nedir?

Erdem Aslan – Gaziantep

1- Yan etkisini bilmem de aleti bozduğundan bahsediliyor. Ben görmedim, bilemem. Beklenmeyen bir durum oluşursa Dr.Batu veya Dr.Onur' a başvurabilirsin.

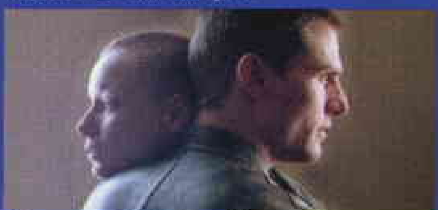
2- Normal şartlarda çalışmıyor (25°C sıcaklık ve 1 ATM basınçta).

3- Evet.

4- Ram kodları, hex editörlerinin PC oyunlarında yaptıklarına yakın bir iş yapar. Hexadecimal sistemle yazılmış adresleri değiştirerek oyunlardaki zamanı durdurma, istenen silaha sahip olma gibi özelliklerin açılmasına sebep olurlar. Hilesi olmayan Gran Turismo gibi oyunlar için çok kullanışlıdır.

PLAYNEWS

pılıyor; hatta yapıldı bile. Kahramanlarından silahlara kadar her olgu filmi ile birebir hazırlanmış. 15 bölümlük oyunun sadece senaryosu ızıcık değişik. Değişik oyun sonları barındıran Minority Report, Activision'dan çıktı.



Simpsons Skateboarding

Simpson' ların el atmadığı yer kalmadı, güreşten sonra bu kez de skateboard' a sardılar. PlayStation 2 platformuna çıkan oyunun tek problemi sınıfını geçemeyen çocuklara satılmıyor olması, kutusunda öyle yazıyor (oldu, bajga?).

Acı var mı acı?

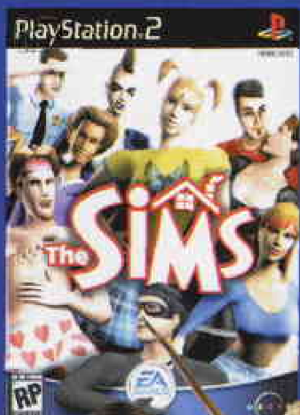
Akademi ödüllü Rocky filminin oyunu üç konsola da çıktı. Yıla damgasını vuracağı söylenen oyun hızlı, eğlenceli ve gerçek anlamda vahşi. Yine de "acı yok!"



Superman

Bir kuş, bir uçak, yok daha neler; devenin bale pabucu. Ölümcül robotlardan kurulu bir ordu gezegeni tehdit etmektedir. Bu tam Superman' e göre bir iştir, lakin Metallo ve galaksideki en acımasız yaratık olan Darkseid işleri zorlaştıracaktır. 15 interaktif bölümdeki neredeyse her malzemeyi kullanabiliyorsunuz. Gizlilik ve aksiyon gibi her öğeyi de barındıran oyunda birinci ve üçüncü kişi görüşlerini seçebileceksiniz. Toplam 40 dakikalık video içeren oyun PS2 için bu ay çıkıyor.





The Simgiller

PC' nin bir numaralı oyunu bir numaralı konsola geliyor. Baştan sona yenilenen The Sims' de, PC versiyonuna göre çok daha kapsamlı simler yaratılıp kontrol edilebilecek. Yeni birçok öğenin yanı sıra iki kişi kapışabileceğiniz multiplayer desteği de eklemişler. Evlerinizi memory karta kaydedip arkadaşınızın makinesinde oynayabilirsiniz.



PRO EVOLUTION SOCCER 2

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Pro Evolution Soccer'dan daha mı iyi?

son söz! *"Pro Evolution Soccer'la Pro Evolution Soccer 2 arasında çok fazla fark yok. Olumlu birkaç ufak yenilik ve olumsuz birkaç ufak yenilik... Elinizde Pro Evolution Soccer varsa, bu oyunu almazsanız çok şey kaybetmezsiniz."*



Rakiple omuz omuza giderken ondan devamlı kaçmaya çalışın.



Kaleye yakın faullerde Üçgen tuşunu kullanarak ara pas verin. Çok işe yarıyor.

Level kurtçukları tarafından; yemeden, içmeden, yazı yazmadan, kusmadan ve de yuvarlanmadan devamlı olarak oynanan Pro Evolution Soccer, yeni versiyonuyla bir defa daha bu kurtçukları yemeye geldi. PS2'mizin içinde duran yuvarlak bir CD'yi, bir evvel zaman içinde farketmemizle başlayan Pro Evolution Soccer macerası, şu sıralarda Pro Evolution Soccer 2 ile devam ediyor. Peki, Pro Evolution Soccer 2, gerçekten de Pro Evolution Soccer'dan iyi mi? Bakınız...

Rotertok Karlok

İlk olarak oyunda ne olup olmadığına bakayım. PES2'de (bu Pro Evolution Soccer 2 demek), PES'teki mod'ların dışında yeni bir mod yok. Yani seçenekleriniz; Match, League, Cup, Master League ve Training mod'larıyla kısıtlı. Match mod'da; National (Fransa, İngiltere vese.), Club (Galatasaray, Fenerbahçe vese.) ve All Star (karma) takımlarını seçebiliyorsunuz, ancak PES'teki sorun devam ediyor; takım ve oyuncu isimlerinin tamamı yanlış. Tabii ki bunun nedeni, Konami'nin oyuncuların ve takımların lisansları için para vermek istememesi. Bu da oyunun can sıkıcı yanlarından biri.

Oyunun en uzun vadeli mod'larından biriyse League. League'de seçtiğiniz takımlarla yarım veya tam sezon yapabiliyorsunuz. Master League'in League mod'undan farkı ise, lig yapacağınız takımları seçemiyor olmanız. Master League'de, oyundaki en iyi takımlarla oynuyorsunuz.

Oynayış...

Peki, bu yazıdan asıl beklediğiniz şeye gelelim: PES2'de farklı olan şey ne? İlginç olan bir şey var; ilk yarım saatte oyundaki değişiklikleri farkedemiyorsunuz. Aslına bakarsanız, oyunda, PES'e oranla çok fazla yenilik de yok, ancak bu çok normal. Ne de olsa PES'in neredeyse kusursuz bir oynanışı vardı. Dolayısıyla bu oynanışı baştan sona değiştirmek de gereksiz olurdu. Oyunu oynadıktan yarım saat sonra, oynanıştaki tefek ufak değişiklikleri farkediyorsunuz. Bunlardan ilki, oyunun biraz hızlanmış olması, ama bunu da diğer değişiklikler gibi oynadıkça anlıyorsunuz. Oynanışa etki eden diğer bir yenilik ise topun hareketi. PES2'de top, PES'te olduğu gibi sakin sakin hareket etmiyor. Diğer bir deyişle, topu kontrol etmek eskisinden daha zor. İsterseniz bunu biraz daha açayım, yufka gibi yapayım (1943 yılında Obez Usta'ymışım). Top artık bir tilt oyunundaki gibi hareket ediyor. Yani futbolculara çarptığı zaman hemen sekiyor. Tabii bu şekilde, birkaç oyuncunun olduğu yerlerde top bir bu futbolcuya (bak bu futbolcu) bir şu futbolcuya (bak şu) çarpıyor ve... Oyunun gerçekçiliğinden çok şey gidiyor. Konami'nin bunu yapmaktaki amacı karambol anlarının sayısını ve dolayısıyla oyunun heyecanını artırmak, ama dediğim gibi, oyunun diğer kısımlarında bu olay biraz saçma oluyor. Yine de karambol anlarının bu şekilde daha heyecanlı olduğu bir gerçek. Bu olayın bir diğer yansıması da kalecilere olmuş. Artık kaleciler, derin paslarda topu almak için hızlıca koşarak yere atladıklarında, topu ellerinden kaçırabiliyorlar. Sadece bu tip pozisyonlarda değil, şut çekildiği zaman da artık top kaleciye çarparak gol olabiliyor. Bu da PES'te pek rastlamadığımız bir şey.

Konuyu toparlayıp topak topak yapmak gerekirse; Kalecilerin zaman zaman topları sektirmeleri ve karambol anlarının daha heyecanlı olması konusunda, yeni sistem

Yine takımlar ve oyuncu isimlerinin lisansı alınmamış. Grafikler aynı. Kaleciler zaman zaman saçma goller yiyorlar. Artık gol atmak daha kolay. Oyun eskisi kadar gerçekçi değil.









olumlu bir yenilik. Fakat, oyunun diğer kısımlarında topun bir tilt oyununda olduğu gibi devamlı oyuncular arasında gidip gelmesi ve kalecilerin PES'te yemediği saçma sapan golleri yemesi çok can sıkıcı.

PES2'de havadan gelen topları kontrol etmek PES'teki kadar kolay değil. Bunun nedeni de topun yeni hareket sistemi. Havadan gelen topları kontrol etmeye çalıştığınızda top çoğu zaman oniki parmak kemiğinizden (oniki parmak kemiği değil miydi yoksa?) sekiyor ve uzağınızda kalıyor, ancak bunun daha gerçekçi olduğunu belirtmeliyim. Eskiden top ne kadar havadan gelirse gelsin çok rahat bir şekilde kontrol edebiliyordunuz. Şimdiyse işiniz biraz daha zor. Sadece havadan gelen toplarda değil, atılan paslar size ilk çarptığı anda da top ayağınıza yapışmıyor ve biraz açılıyor.

Bunların dışında PES2'de futbolcuların artık daha farklı hareketler yaptıklarını farkedeceksiniz. Diyelim ki topu ayağınızdan çok fazla açtınız ve o sırada da karşı takımın futbolcularından biri topu almak için geliyor. Tam o



anda, kontrol tuşlarını kullanarak topu sağa veya sola çekerseniz, oyuncunuz bacağını daha fazla açıyor ve topu son anda çekiyor. Daha sonra da orta saha ile defans bloğu arasındaki bağlantıyı ofansif bir anlayışla sağla... Ehem, neyse (1954 yılında Kâzım Kanat'mışım). Oyundaki bir diğer yenilikse, topu karşınızdaki oyuncudan daha zor alıyor olmanız. Eskiden topu almak için rakibin karşısında durmak yeterliydi, ancak şimdi, bu sistem her zaman işe yaramıyor. Eğer çok dikkatli olmazsanız, rakibin yanınızdan geçip kaleciyle karşı karşıya kalması işten bile değil sevgili Level seyircileri. Ayrıca, oyunda artık çok daha kolay çalım atabiliyorsunuz. Özellikle kendi çevreniz etrafında tur atarak rakibi çok rahat geçebiliyorsunuz. Tabii bu da hiç gerçekçi değil.

Oyunun tuş sistemindeyse herhangi bir değişiklik yapılmamış, ama PES'de olmayan bir-iki yeni kombinasyon eklenmiş. Artık, R1'de midenizi (ıyy) basılı tutup koşarken R2'ye bastığınızda, oyuncu topu ayağından normalden daha fazla açıyor.

Grafik var mı?

Oyunun oynanışındaki değişiklikler aşağı yukarı veya olmadı soldan sağa, bu şekilde. Şu bir gerçek ki, bu ufak değişiklikler oynanışı neredeyse hiç etkilememiş. Yani oyunun ilk versiyonunu oynayanlar, PES2'yi de hiç yabancılık çekmeden oynayabilirler. PES2, grafik olarak ilk oyunla tamamen aynı. İlk oyundaki her şey aynen duruyor, ancak animasyonlar oldukça geliştirilmiş. Bu sayede futbolcular daha gerçekçi hareket ediyorlar ve topa daha farklı şekillerde vurabiliyorlar. Mesela şut çekerken (veya pas verirken) kendilerini geriye çekiyorlar ve bazen ayaklarının içlerini kullanıyorlar. Tabii ki kafaya çıkma ve kafa atma gibi animasyonlar da daha gerçekçi bir hale getirilmiş. Aynı şekilde, artık kaleciler de daha gerçekçi hareket ediyorlar. PES'teki futbolcuların animasyonları gerçekten de çok komikti. Bunun geliştirilmesi oyuna bir artı kazandırıyor, ancak grafiklerde hiçbir değişikliğe gidilmemesi çok ilginç.

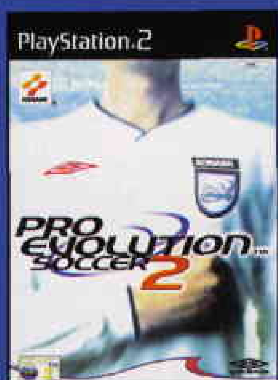
PES'in eksik kaldığı taraflardan biri de seslerdi. PES2'de seyirciler için Home (ev) ve Away (deplasman) seçenekleri bulunuyor. Eğer deplasmanda oynamayı seçerseniz; yaptığınız her hareket ıslıklanacak, karşı takım gol attığında seyirciler çok fazla sevinecek ve siz gol attığınızda stadtan bir coyt sesi (bu ne be) bile çıkmayacak.

Eskiye oranla daha iyi animasyonlar.
Eğlenceli oynanış.

Sadece seyirciler için değil, spiker için de bir tarz belirleyebiliyorsunuz. Bunlar: Neutral (doğal), Home ve Away. Doğal'ı seçerseniz spiker normal bir şekilde maçı anlatacak, ancak Home ve Away'de taraf tutacak. Bunların dışında spikerin PES'teki gibi olmaması, yani daha fazla konuşabilmesi de oldukça iyi. Oyunda bu defa bir de yorumcu var, ancak çoğu zaman spikerle yorumcu birbirine giriyor. Bu da oldukça saçma... Ayrıca eskisi kadar olmasa da, spiker kendisini tekrar ediyor.

PES mi PES2 mi?

Sevgili okurcu; PES2'nin kaliteli ve gerçekçi bir oyun olduğu doğru, ancak şu da bir gerçek ki, oyunda yapılmaması gereken birkaç değişiklik yapılmış. Diğer bir anlamda, Konami, oyunu daha gerçekçi yapmak için bir-iki noktada yanak yapayım derken kafa çıkartmış (hımm). Bu hatalardan yazıda da bahsettim, ama Konami'nin yaptığı yeniliklerin tamamı yanlış değil. Yine de bu ufak yenilikler, oyunun bazı alanlarında yaşanan gerilemeleri kapatamıyor. Sonuçta, eğer elinizde Pro Evolution Soccer varsa, Pro Evolution Soccer 2'yi almanız çok da gerekli değil. Diğer bir deyişle, yapılan yenilikler, Pro Evolution Soccer 2'yi almanızı gerektirecek kadar "yeni" değil.



LEVEL HIT

Bilgi İçin: www.proevolutionsoccer.com
Yapım: Konami Tokyo
Dağıtım: Konami

Tür: Spor
Desteklenen: 2 oyuncu
Alternatif: FIFA 2003, Pro Evolution Soccer, Winning Eleven Serisi

LEVEL NOTU: 85

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

İnceleyen: Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Gözleriniz bayram edecek... Kılıcınız da...

son söz! *"Onimusha 1'den sonra, yerini fazlasıyla hakeden bir oyun Onimusha 2. Japon kültürüne az çok ilgi duyan herkese tavsiye edilir."*



Onimusha: Warlords'un incelemesinin üzerine, katanamdaki düşman kanı henüz kurumamışken tanıştım Onimusha 2 ile. İyi de oldu. İlk oyunun kaldığı yerden konuyu devam ettiren Onimusha 2, birçok açıdan ilk oyundan daha başarılı.

İlk oyunun sonunda samuray Samanosuke, şeytanların lordunu öldürmeyi başarır. Ama Lord Nobunaga kaçar ve kısa sürede şeytan lordluğuna yükselir ve daha güçlü bir orduyla Japon köylerini yoketmeye başlar. Daha da kötüsü, bazı Japon köyleri ve klanlar artık Lord Nobunaga'ya tapmaya, onu bir tanrı gibi görmeye başlamıştır.



Nobunaga'nın güçleri tarafından yakılan köylerden birinde doğmuştur esas oğlanımız Jubei. Yıllar sonra köyüne geri döndüğünde karşılaştığı manzara korkunçtur. Katliamın sorumlusunu bulmak için yemin ederken, bir ses tarafından çağrıldığını farkeder ve davete uyar. Ses, dişi bir şeytana aittir. Aslında iyi yürekli(!) olan bu iblis, Jubei'ye onun annesi olduğunu söyler ve Lord Nobunaga'yı mutlaka öldürmesi gerektiğini anlatır. Jubei'nin elinde bir dövme belirir. Bu dövme sayesinde öldürdüğü iblislerin ruhlarını toplayabilecek ve daha da güçlenebilecektir.

Kaleideskop

Onimusha 2 hem görsel, hem de aksiyon olarak mükemmel bir oyun. Hayatında Playstation 2 oyunu görmemiş, ama uzunca bir süredir bilgisayar oyunları ile içiçe olan bir tanıdığıma ilk gösterdiğim oyun oldu Onimusha 2. İlk olarak grafiklerine ağzı açık kaldıktan sonra, kılıçlar konuşmaya başladığı anda "Vaaaay"lar, "Of bee"ler havada uçuşmaya başladı. Gerçekten de, Onimusha 2'deki kılıç dövüşleri inanılmaz eğlendiriyor insanı. Uzunca bir süredir kafamda olan ve ağırlıklı olarak kılıç dövüşü ve dinamikleri üzerine kurulu olan oyuna en yakın olarak şimdiye kadar gördüğüm iki oyun var: Birisi Jedi Outcast diğeri de Onimusha.

Oyunun grafiklerine harcanan emeğe şapka çıkartmamak mümkün değil. Özellikle Devil May Cry'dan sonra artwork konusunda Capcom grafiklerleri kendilerini aşmışlar. Hiçbir mekan bir diğerine benzemiyor, bütün arka planlar elle özene bezene ve olanca detayla çizilmişler. Karakterler ve animasyonları da çok başarılı, birçok oyunda sadece ana karaktere veya birkaç önemli karakterin yüz ve vücut animasyonlarına dikkat edildiği halde Onimusha 2'de her düşmana özen gösterilmiş. Ayrıca, birçok mekana atmosfer katan yağmur, sis ve su efektleri var ki, Kriz ekibini bile dumura uğrattı ilk gördüklerinde.

Oyundaki kılıç dövüşü çok basit, ama bir süre oynadıkça fark edeceğiniz gibi ilk başta farkedilmeyen birçok ince noktaya sahip. Kontroller ilk oyunla tamamen aynı: Kare saldırı, L1 blok, R1 de sağa sola kaymaya yarıyor. Tek tuşla yapılan kılıç dövüşünün ne kadar detaylandırılabileceğine mükemmel bir örnek Onimusha 2. Saldırılarınızı rakibinizin çok iyi zamanlamanız gerekiyor, bu da oyuna bir miktar strateji katıyor.

Grafikleri mükemmel. Kılıç dövüşü oyunlar arasında PS2'de daha iyisi yok. Oynanışı eğlenceli ve bitirmeden rahat etmiyorsunuz.





Oyuna yeni eklenen Issen adlı saldırı şekli, oynanışa hem ayrı bir zevk, hem de çeşitlilik katıyor (ilk oyunda da vardı ama çok daha rastlantısal bir şekilde yapabiliyordunuz bu saldırıyı). Issen, düşmanınızın saldırısı size değmek üzere olduğu anda yaptığınız, hemen hemen her düşmanı tek vuruşta indiren ölümcül bir saldırı. İnanılmaz zamanlama gerektiriyor, ama başardığınız anda müthiş tatmin oluyorsunuz. Hele ki elinizdeki silahın tüm upgrade'lerini tamamlamışsanız, Issen Combo'ya giriyor ve bir düşmandan öbürüne ölümcül bir dansa başlıyorsunuz.

Abaküs & Ceylon Tea

Grafik güzelliğinin ötesinde Onimusha 2 ne yazık ki Onimusha 1'in üzerine çok fazla da bir yenilik katamamış.

mini mini oyunlar

Team Oni
Oyunu Normal Modda bitirdiğinizde açılır. 20 bölüm boyunca giderek artan sayıda ve güçteki düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Oyundaki beş karakteri de kullanıyorsunuz ve o an dövüşen karakterin enerjisi sürekli azalıyor. Bitirdiğinizde, ana oyunda Critical Mode açılıyor. Critical Mode'da düşmanları sadece Issen saldırısıyla öldürebiliyorsunuz(!)

Men In Black
Bu modda Jubei siyah gözlük, siyah şapka ve elinde plastik bir sopayla sap gibi dolaşıyor. 5 dakika içinde bütün bölümü dolaşıp 20 tane çömleği kırmanız gerekiyor. Bu arada, elinizdeki sopa da düşmanlara hasar vermiyor.

Puzzle Phantom Realm
Team Oni gibi bir mod, ama bu sefer zekanızı kullanmanız gerekiyor. 20 bölüm boyunca çözmeniz gereken 20 tane puzzle var ve bu puzzle'lar giderek zorlaşıyor.









Buyrun, ne istemiştiniz?

İşte oyundaki hediyeler, kime vereceğiniz ve karşılığında ne alacağınız. Bunlar en önemli hediyeler, oyunda toplam 121 tane hediye var verebileceğiniz.

Magoichi'nin Hediyeleri

Vereceğiniz	Alacağınız
Strategy Book	*Hard Boots*
Goraishinki	*Tech Book*
Western Boots	*Tech Book*

Kotaro'nun Hediyeleri

Vereceğiniz	Alacağınız
Music Box	*Ashura Garment*
Rotten Fish	*Raw Fish*
Cameo	*Strateji Kitabı*
Gabishi	*Dövüş Tekniği*
Kitabı	
Hien Kyahan	*Teknik Kitabı*

Keimyo Hachimaki	*Teknik Kitabı*

Ekei'nin Hediyeleri

Vereceğiniz	Alacağınız
Naughty Novel	*Hien Kyahan*
Calligraphy Kit	*Fancy Paper*
Fudo Leg Guard	*Teknik Kitabı*
Ashura Garment	*Teknik Kitabı*
Houtengeki	*Teknik Kitabı*

Oyu'nun Hediyeleri

Vereceğiniz	Alacağınız
Rouge	*Pirtae Costume*
Phirangi	*Teknik Kitabı*
Hard Boots	*Teknik Kitabı*

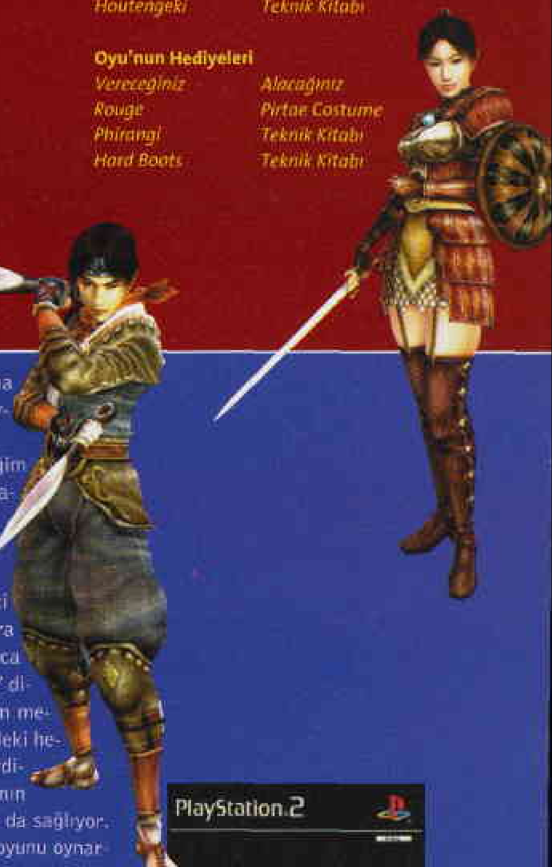
Sallana sallana da ilerleseniz yine maksimum 8 saatte bitirebiliyorsunuz. Yine oyunun bir Resident Evil serisi gibi yeniden oynanabilirliği yok. Oyunun yeniden oynanabilirliğini arttırmak için üç-beş tane mini oyun eklenmiş, ama bu mini oyunların bir çoğu manasız bir ömür törpüsü olmaktan ileriye geçemiyor (özellikle de Puzzle Phantom Realm).

Onimusha 2'de insanı şöyle alıp götürecek, eski Japon kalelerinde efil efil dolaştıracak güçlü bir müzik yok. Müzikleri kötü demek istemiyorum, çünkü iyiler. Sadece böylesine epik bir oyun için zayıf kalmışlar. Daha orkestral, insanı kendinden alan birşeyler duymak isterdim.









Yeni oyunda benim "kanka modu" dediğim değişik bir sistem var. Sizin haricinizde 4 karakter daha var oyunun hikayesi boyunca beraber çarpıştığınız. Zor durumda kaldığınızda bu dört kişiden biri gelip size yardım ediyor. Ama hangisinin geleceği, aranızdaki arkadaşlığa bağlı. Arkadaşlığınız da onlara verdiğiniz hediyelerle belirleniyor. Evet, onca işimizin arasında bir de "kim ne sever acaba" diye hediye toplamanız gerekiyor, oyunun Item menüsünün altında "Gifts" seçeneğinden elinizdeki hediyelik eşyaları görebilirsiniz. Hediyeler, verdiğiniz kişinin sizinle muhabbetini arttırmasının haricinde, onlardan faydalı eşyalar almanızı da sağlıyor. Her tipin seveceği bir hediye türü var, bunu oyunu oynarken bulabilirsiniz. Eğer verdiğiniz hediyeden memnun kalırsa size ya işinize yarayacak bir eşya, ya da bir başka hediyelik eşya verebilir. Eğer memnun kalmazsa, hediyenizi reddeder. Gift sistemi, oyunu daha yüksek bir puanla bitirmeniz için de önem taşıyor, yani oyunu yeniden oynanabilirliğini arttırdığı için kozmetik bir eklenti de değil.

Bitirdikten sonra hemen baştan oynamanız bir şey kazandırmıyor. Japon kültüründen az da olsa hoşlanmayanlar için çok anlamsız gelebilir. Çok kısa.

Precious World Atlas

Sonuç olarak Onimusha 2: Samurai's Destiny ilk oyundan sonra yeni bir çağ başlatmıyor. Özellikle Japon tarihinden, kültüründen veya anime tarzından hoşlanmıyorsanız, Onimusha 2'ye verdiğim nottan 5 düşün. Diğerleri için ise Onimusha 2, alınmayı hakeden, hemen bitirildikten sonra olmasa bile zaman zaman geri dönülüp zevkle oynanacak kalitede bir oyun.



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.capcom.com/oni2/oni2_teaser.htm
Yapım:	Capcom
Dağıtım:	Capcom
Tür:	Aksiyon-Adventure
Desteklenen:	Titreşim, 1 Oyuncu
Alternatif:	Onimusha 1: Warlords Devil May Cry Seven Blades

LEVEL NOTU: 86

FIFA FOOTBALL 2003

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Yeni bir yıl... Yeni FIFA'lar... Yeni mahsuller... Ops!

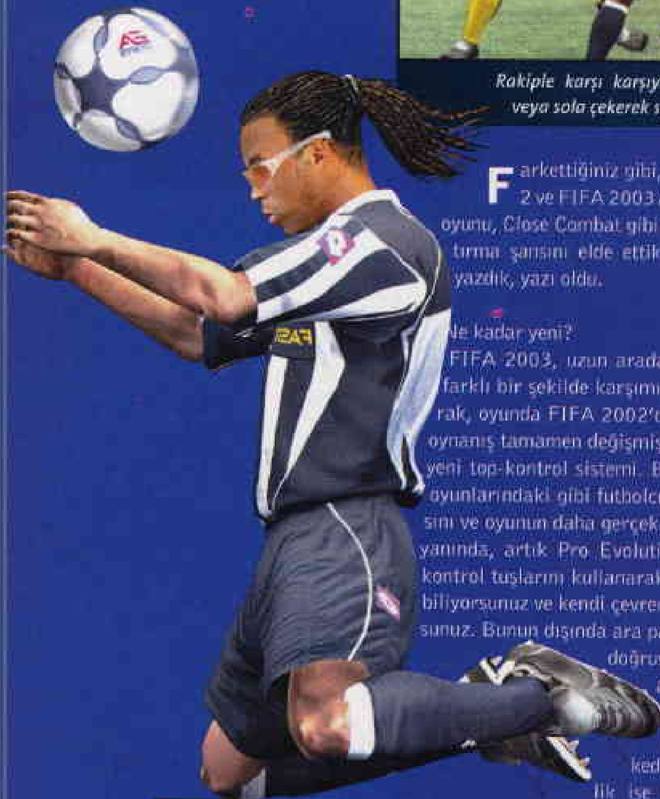
son söz! *"EA Sports'un ortaya kaliteli bir oyun çıkardığı doğru, ama oynanışta çok bariz hatalar var."*



Rakiple karşı karşıya kaldığınızda topu sağa veya sola çekerek sıyrılmaya çalışın.



Duran toplarda artık farklı bir arabiriminiz var. Yeni sistemde iyi bir zamanlama yapmanız gerekiyor.



Farkettiğiniz gibi, bu ay Pro Evolution Soccer 2 ve FIFA 2003 aynı anda çıktı. Biz de her iki oyunu, Close Combat gibi sıra tabanlı olarak karşılaştırma şansını elde ettik. Sonra da bunları dergiye yazdık, yazı oldu.

Ne kadar yeni?

FIFA 2003, uzun aradan sonra ilk defa bu kadar farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Kaçınılmaz olarak, oyunda FIFA 2002'den de bir şeyler var, ancak oynanış tamamen değişmiş. En can alıcı değişiklik ise yeni top-kontrol sistemi. Bu sistem, topun eski FIFA oyunlarındaki gibi futbolcuların ayağına yapışmamasını ve oyunun daha gerçekçi olmasını sağlıyor. Bunun yanında, artık Pro Evolution Soccer'da olduğu gibi, kontrol tuşlarını kullanarak topu sağa veya sola çekebiliyorsunuz ve kendi çevreniz etrafında tur atabiliyorsunuz. Bunun dışında ara paslar da geliştirilmiş. Daha doğrusu, eskiden veremediğiniz ara pasları FIFA 2003'te verebiliyorsunuz.

FIFA 2003'te hemen farkedebileceğiniz bir diğer yenilik ise oyunun ağırlaşması. Eski oyunlarda, Normal hız mod'unda futbolcular biraz daha hızlı hareket ederdi. Bu şekilde oyun biraz daha gerçekçilik kazanmış.

Bunların yanında, oyunda çalım atmak artık daha zor. Zaten atabileceğiniz çalım sayısı da sınırlandırılmış. Bu da gerçekçiliği artıran bir başka etken. Oyunda ayrıca eskisi gibi saçma sapan gollere daha az rastlıyorsunuz. En azından, kaleciler FIFA 2002'dekinden daha mantıklı hareket ediyor ve olmayacak golleri yemiyor. FIFA 2003'te, David Beckham gibi yıldız oyuncuların yeteneklerini kullanabiliyorsunuz. Mesela, Roberto Carlos serbest vuruşları diğer futbolculardan çok daha iyi kullanıyor (Roberto Carlos serbest vuruş kullanırken PS2'yi kırarak oyundan kaçabiliyorsunuz).

> ***Top, This is Football'da olduğu gibi saçma hareket ediyor. Gol atmak çok kolay. Korcan'ı 10-0 yendim.***

Gelelim oyunun sorunlarına... FIFA'nın oynanışında derin yenilikler yapılmasına rağmen, birçok şey eksik kalmış. Bu eksikliklerden oynanışı tamamen etkileyeni ise topun gerçekçi hareket etmemesi. Top, This is Football'da olduğu gibi çok anlamsız hareket ediyor. Şut çektiğiniz veya pas verdiğiniz zaman top aşırı hızlı gidiyor. Bu bir, ikincisi, oyunda çoooooook (saymayın, 6 o var) kolay gol atabiliyorsunuz. Zaten FIFA serisinin alışılmış sorunlarından biri de budur. Eğer bir oyunda bir maçta 10 gol atabiliyorsanız, o oyunun gerçekçiliğini tartışmak gerekir. Oyunda çok kolay gol olmasının nedeniyse rakibi çok rahat geçebilmeniz ve genelde defansın çok boş kalması (PS2 boşlukları kapatmakta yetersiz kalıyor, yani yapay zekâ yine iyi değil). Bu arada, unutmayayım, birazdan şunu yazacağım; oyunda farkedeceğiniz ilk yeniliklerden biri de sahanın genişletilmiş olması (unutmadım). Kamera açılarıysa çok kullanışlı değil.

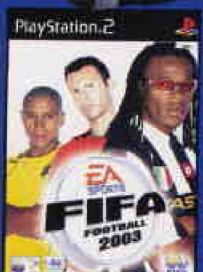
> ***Çok iyi grafikler. Gerçekçi sesler. Kontroller FIFA 2002'den daha gerçekçi.***

FIFA 2003'te; içinde Türkiye Süper Ligi'nin olmadığı 16 lig, 450 takım ve 10000'den fazla oyuncu bulunuyor. Oyunda yine Türkiye'den sadece Galatasaray takımına yer verilmiş. Fakat kadroda birkaç eski adam var. Bu da oyunun hatalarından birisi olarak sayılabilir.

Grafik konusuna geleyim... Şurası kesin ki, oyunun grafikleri Pro Evolution Soccer 1 ve 2'den çok daha iyi. Kaplamalar oldukça kaliteli ve gerçekçi. Seyirciler ise kesinlikle oyunun PC versiyonundan çok daha iyi. Tabii ki bunda, kullanılan blur efektinin katkısı da oldukça fazla. Blur efektinin profesyonelce kullanımı, oyunun zaten iyi olan grafiklerinin neredeyse kusursuz olmasını sağlamış. Ayrıca, futbolcuların hemen hemen hepsi gerçekleriyle birebir olarak aynı. Mesela gol attıktan sonra Sergen Yalçın'a iyi bakın (sadece kulak şeklinde tasarlanmış). Animasyonlar için ise herhangi bir yorumda bulunmaya gerek yok;

Bu kadar yeniymiş

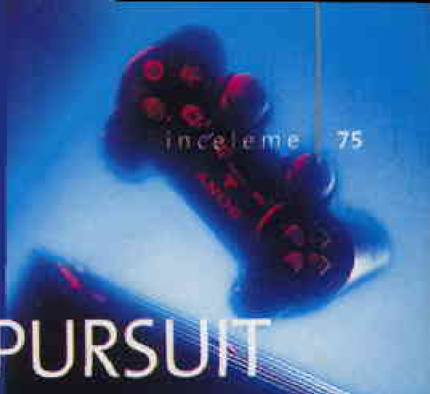
FIFA 2003, grafik ve ses açısından inanılmaz kaliteli, ancak oynanıştaki inanılmaz hatalar, FIFA'nın yeni versiyonunun da yine Pro Evolution Soccer'ın altında kalmasına sebep oluyor. Sonuçta, oyun biraz toparlanmış ve biraz daha gerçekçi hale getirilmiş. Buna rağmen oynanıştaki açıklar oyunun gerçekçiliğini yerle bir ediyor...



Bilgi İçin: www.fifa2003.ea.com
Yapım: EA Sports
Dağıtım: EA Sports

Tür: Spor
Desteklenen: Dual Shock, 2 oyuncu
Alternatif: Pro Evolution Soccer, Pro Evolution Soccer 2, This is Football

LEVEL NOTU: 79



NEED FOR SPEED II: HOT PURSUIT

İşte bu olmuş

İnceleyen: Burak Akmenek
burak@level.com.tr



son söz! *"Kesinlikle edinilmesi gereken kaliteli bir çalışma."*

Electronic Arts neden bir oyunun farklı platformlardaki versiyonları için farklı stüdyolar kullanır anlamış değilim. Hani stüdyolar arasındaki teknik yeterlilikler ya da personel farklılıkları bir etken olabilir. Ama bu stüdyolar arasındaki iletişimsizlik ya da olmaması gereken iletişim bir oyunun iki versiyonunu birbirinden bu kadar mı ayırır ? Eğer evinde hem PS2 hem de PC olan şanslı insanlardansanız kesinlikle PS2 versiyonuna para yatırmanızı öneririm. Çünkü Need for Speed II: Hot Pursuit, PS2'de PC'ye fark atmış durumda. Açılış demosundan oynanışına ve oyunun izlediği yola kadar herşeyde *Playstation 2* daha üstün ve oyun tartışmasız çok daha keyifli.

Polisle tampon tampona tango

Bir NfS oyununun yanına Hot Pursuit takısı geldiği zaman oyunun genel havası tamamen değişir. Çünkü oyunda artık yalnızca kapışacağınız rakipler yoktur. Aynı zamanda kaçmanız gereken polisler de vardır. Üstelik polisler sizi durdurmak için bir sürü numara yapar. Sizi sıkıştırır, yola barikat kurar, yola çivi döker. Hiç biri olmazsa helikopterle yolunuza patlayıcı dolu variller atar. Zaten muhteşem demosundan sonra oyuna *girdiğiniz zaman bu farkı* siz de anlayacaksınız. Önünüzde iki seçenek olacak. Bunlardan birisi Championship öteki ise Hot Pursuit. Championship'te de bir yarışta başarılı olduğunuz zaman diğer

Oyun biraz zor. Gerçekçi kontrolleri sevenler için ideal olmayabilir.

pistler ve arabalar açılır. PS2 versiyonunda bunlar otomatik olarak açılmıyor. Siz seçebiliyorsunuz. Ayrıca her *iki modda da bir puan toplama şekli mevcut. PC'de turlar*da yaptığınız derece ve yarışı bitiriş derecenize göre belli puanlar alırken PS2'de arabanızın tekerleklerini yoldan her kesişinizde yüksekliğinize göre bir puan alıyorsunuz. Daha da güzeli isteğiniz yerde yarışa ara verip kamerayı aracınızın çevresinde otomatik olarak çevirip hafif bir Matrix atmosferi yaşayabiliyorsunuz. Herşeyden daha önemlisi yarışın istediğiniz yerinde bir tuşa basarak çok hoş bir kamera hareketi ile önünüzdeki yolun durumunu görebiliyorsunuz. PS2 versiyonunuda trafik te tek yönlü işlemiyor. Karşıdan gelen arabalar kadar sizinle aynı yönde giden arabalar da mevcut. Üsteklik bunlarla çarpıştığınızda salak gibi hala sizin üstünüze gitmek yerine kenara çekmeyi uygun görüyorlar. Zaten çarpıştığınızda genelde ikinizde ya savrulup gidiyorsunuz ya da çarpışmanın etkisiyle geri sekiyorsunuz ki bu da size aradaki boşluktan faydalanıp kaçmak için bir zaman sağlıyor.

Polis!

Oyundaki polisler PC versiyonuna göre çok daha can yakıyor. *Bu yüzden PS2'de üç kez yakalanma* hakkınız var. Üçüncüden sonra ise yarış dışı kalıyorsunuz. Bunu yapmaları iyi olmuş çünkü polisler gerçekten çok iyi. Oyundaki müzikler PC versiyonuyla aynı. Fakat oyunun yapısına göre bence PS2 de daha iyi duruyorlar. NFS: Hot Pursuit gerçeğe yakın dinamiklerle araba kullanmak isteyenler için uygun bir oyun değil. Daha çok arcade tarzı sevenlere yönelik yapılmış. Pistlerin yapıları yer yer değişiyor. Asfaltın yanında yer yer toprak, çakıl ve hatta su ile kaplanmış zeminlere de rastlıyorsunuz. Özellikle toprak zemin genelde pistlerde alternatif kısa yollar seçerek rakiplerinin önüne geçmek isteyen oyuncular için zorlaştırıcı bir etken olarak düşünülmüş. Zemin dönüşlerde aracınızın kaymasına ve asla en yüksek hıza ulaşamamasına sebep

Harika müzikler, pisti önceden görebilme özelliği, sürükleyici.

oluyor. Need for Speed II: Hot Pursuit kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Özellikle karşınıza hep ufak ufak hedefler koyması ile sizi kendisine hemen bağlayıveriyor. Eğer arcade tarzı bir yarış oyunu arıyorsanız kesinlikle edinin.

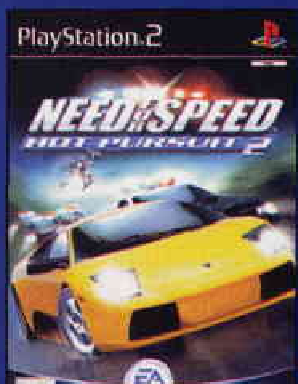






Puanlama sistemi PC versiyondan farklı





LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.ea.com
Yapım:	Black Box
Dağıtım:	EA
Tür:	Yarış
Desteklenen:	Memory Card

LEVEL NOTU: 82

NINJA ASSAULT

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Roket atan ninja mı olur be?

son söz! *"Oyunun savunulacak hiçbir yanı yok. Eğer PS2'de bir shooter oynamak istiyorsanız, Vampire Night oynayın. Bu oyuna 1 peni vermeyin. Light Gun'ınız varsa da vermeyin."*



Oyundaki saçma sapan boss'lardan biri. Burada da kalbi yok, çıkmış.



Hey, kaçın!

Dergide sabahlamayan ve evine gidip uyuyan Selçuk (şu sularda karşımdaki koltukta S şeklinde uyuyor), Counter-Strike oynarken asma kilit gibi kilitlenmeyen Burak, gözleri akana kadar Pro Evolution Soccer oynamayan Sinan, insan canlısı Ecevit... bir de roket atan ninja... Her şey ne kadar da normal, dimi okurcu?

Hiyağğğ!

Time Crisis ve benzeri oyunlardan sonra yepyeni bir shooter'la daha karşı karşıyayız, ama bu defa durum biraz farklı. Ninja Assault'ta bir ninjayı kontrol ediyorsunuz fakat bu ninja roket ve el yapımı silah, olmadı patates (veya soğan) kullanıyor. Oyunda, ekrandaki hedefi sağa sola dolaştırarak karşınıza çıkan şeyleri yok etmeye çalışıyorsunuz. Bu girişimin sonrasındaysa her şey yok olmuş oluyor. Oyunda iki ayrı mod'umuz bulunuyor. Bunlar Story ve Bonus Games. Story'de 4 farklı hikaye arasından istediğiniz birini seçebiliyorsunuz. Bonus Games'de ise ufak bonus oyunlar oynuyorsunuz. Oyunun zorluk derecelerİyse; Very Easy, Easy, Normal, Hard ve Very Hard olarak değişiyor. En zor derecedeyken nefes bile alamıyorsunuz.

Ninja Assault başından sonuna kadar eşek bir oyun

Berbat grafikler, zor kontroller, saçma sapan hareket eden karakterler, olmayan bir konu, çizgisel oyun yapısı, şusu busu.

(çok ağır konuştum). İlk olarak; hedefi kontrol etmek çok zor. Tabii ki bunun asıl nedeni PlayStation 2'nin gamepad'i. Gamepad sebebiyle nişan almak ve karşınızdakileri vurmak çok zor, ancak bu, oyunun sadece ufak bir sorunu. Geleyim grafiklere ve seslere (dur geliyorum şimdi!). Şuna inanıyorum ki, Namco bu oyunu grafiksiz yapsaymış çok daha iyi olurmuş. En azından poligonlar için kafamızdan rastgele bir sayı belirleyebilirdik ve bu sayı rast gelebilirdi. Karakter modellemeleri, ortamlar, kar ve silah efektleri ortalamanın çok çok altında kalıyor. Haliyle karakterlerin hareketleri de alabildiğine saçma ve komik. Dolayısıyla, karşınıza çıkan her şeyi yok edebilmeniz oyunun en iyi yanı.

Her shooter oyununda olduğu gibi Ninja Assault'ta da Level sonlarında boss'lar geliyor, ama boss'ların tasarımlarının ne kadar saçma olduğundan bahsetmeyeyim. Bunun dışında, eğer bu oyunu oynayacak ikinci bir masum genç bulursanız, iki kişiyle de oynayabilirsiniz. Bulacağınız kişinin daha evvelden Pong dahil herhangi bir oyun görmemiş olduğuna emin olun.

Hımm... Yok.

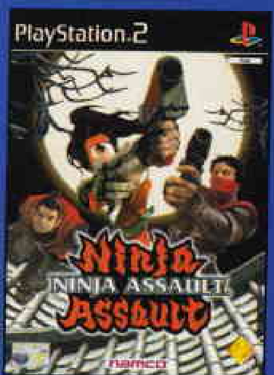
Çat çut!

Kontrolleri, grafikleri ve diğer her şeyi geçebilirseniz, oyunun bir de çizgisel yapısıyla karşılaşacaksınız. Bir yerden sonra yaptığınız şeyler o kadar sıkıcı bir hal alıyor ki, kafanızı klavyeye koyup uyuyasınız geliyofadasdkjjjllllllll...





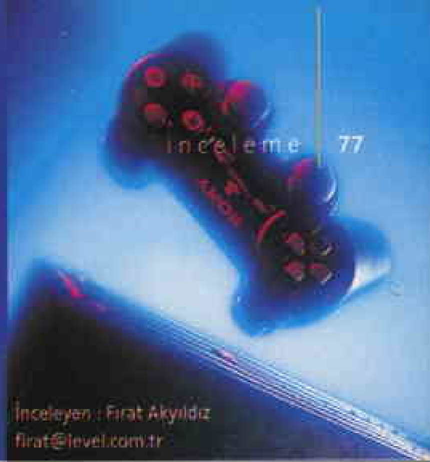
LEVEL SHIT



Bilgi İçin: www.namco.com
Yapım: Namco
Dağıtım: Namco

Tür: Shooter
Desteklenen: Light Gun, 2 oyuncu
Alternatif: Time Crisis 2, Vampire Night

LEVEL NOTU: 20



FORMULA ONE 2002

Olağan bir Formula 1 oyunu...

İnceleyen : Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr



Yarış sırasında mutlaka Pit Stop'lara girin.



Oyunda kokpit kamerasının dışında iki ayrı kamera daha bulunuyor. Her zamanki gibi, kokpit kamerasından oynamak daha heyecan verici.

İki Formula 1 oyununu yanyana koyup aralarındaki iki farkı bulamayınca kendimi şeftali nektarına verdim. F1 2002'den bu yana Formula 1 oyunları alanında hiçbir şey değişmedi. Dolayısıyla, Formula One 2002'yi yazmaya başladığım şu sularda halen şeftalisel yaşamdayım. Eğer Formula 1 oyunlarında Piton Yılanı kullanmak gibi bir değişiklik yapılmazsa, bundan sonra Formula One veya Mormula One oyunu oynarsam ne olayım.

Hava efektleri iyi değil. Spiker sıkıcı. Birkaç grafik bug'ı var. Arabaların hareketleri gerçekçi değil.

Sonra...

Formula One 2002'nin mod'larının diğer F1 oyunlarından farkı yok. Oyunda; Arcade, Simulation, Time Attack ve Quick Race mod'ları bulunuyor. Simulation, kendi arasında birkaç mod'a ayrılıyor. Bunlar; World Championship, Hot Seat ve Race Weekend. Bunların arasından en farklı olanıysa Hot Seat. Bu mod'da 4 oyuncu seçerek, aynı oyunda sırayla yarışıyorsunuz. Formula One 2002'de arabanızın lastik gibi birçok ayarını da yapabiliyorsunuz. Yaptığınız bu ayarlar, zorlu hava şartlarında işinizi oldukça kolaylaştırıyor. Ayrıca ayar ekranı çok sade ve anlaşılır bir şekilde tasarlanmış. Yani arabanızın ayarlarını değiştirmek için F1 arabasından anlamanız gerekmiyor.

Oyunun en iyi yanlarından biri, takım ve arabaların, 2002 Formula 1 Dünya Şampiyonası ile tamamen aynı olması. Bu da, saçma sapan isimlerle ve gerçek dışı arabalarla karşılaşmayacağınız anlamına geliyor. Formula One 2002'deki zorluk dereceleri; Rookie (çaylak Batu), Semipro (yarım Berker) ve Pro (puro Sinan). Her zorluk derecesini istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Mesela, normalde Rookie mod'unda ABS ve hasar alma yok, ama isterseniz, bir-iki ufak değişiklikle bunları kullanabiliyorsunuz.

Formula One 2002'deki mod'lar, bir Formula 1 oyunu için yeterli sayılabilir, ancak oyunda affedilmez bir sorun var: Oynanış ve kontroller (iki sorun oldu sanırım). Gerçek Formula 1'de de arabayı yolda tutmak oldukça zordur, ama Formula One 2002'de bunu yapmak neredeyse imkânsız. Arabayı ne kadar dikkatli kullanırsanız kullanın, yoldan çok kolay ve saçma bir şekilde çıkıyorsunuz. Ayrıca arabanız en ufak bir harekette spin atıyor. Bunların hepsi birleşince, ortaya anlamsızca ve gerçek dışı hareket eden F1 arabaları çıkıyor. En azından, arabaların hareketleri biraz daha ağır olabilirdi.

Oynanışın dışında, Formula One 2002 grafik konusunda da biraz geri kalmış. Arabaların tasarımları gerçekleriyle birebir olarak aynı, fakat kaplamalardaki detay ve kalite çok yetersiz. Çevre ve yol grafikleri ise her Formula 1 oyununda olduğu gibi vasat. Duman ve diğer efektler fena sayılmaz. Sonuçta, grafiklerin Gran Turismo ile karşılaştırılamayacağı kesin. Yine de F1 2002 ile başabaş gidebilir.

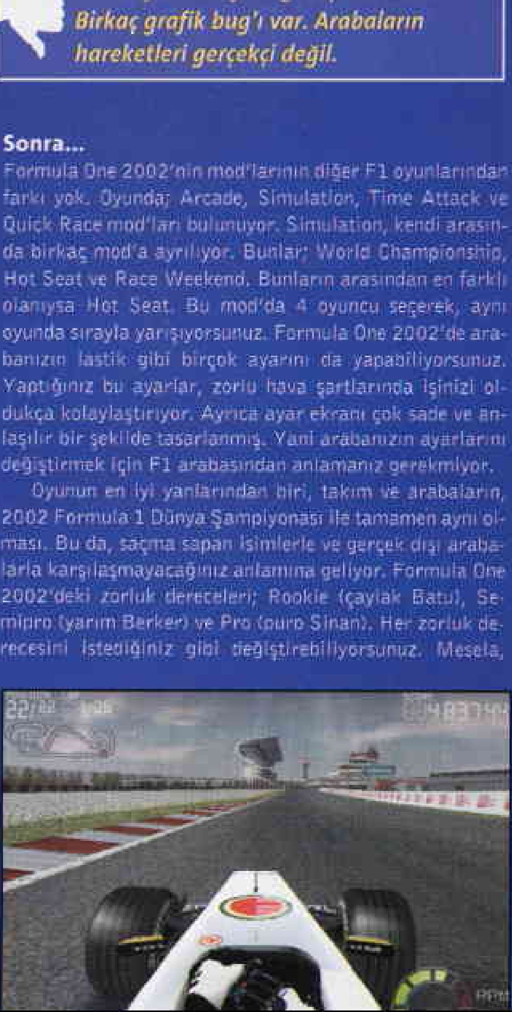
Yarış sırasında oyunu kaydedebilme fonksiyonu. Lisanslı takımlar ve arabalar.

Oyunun yapay zekâsı ise fena sayılmaz. Rakipleriniz zaman zaman sizi sıkıştırıyor ve kendilerini geçmenizi engelliyorlar. Buna rağmen çoğu zaman yanlarından vrom veya mrom diye geçip gidebiliyorsunuz.

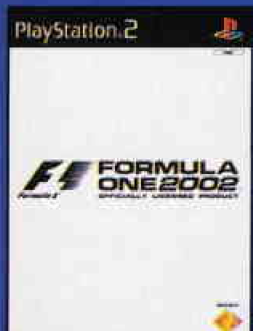
Formula One 2002'de bir de spikerlere yer verilmiş. Yarışları James Allen ve Martin Brundle beraber anlatıyor. Oyunda spiker kullanılması iyi bir fikir, ama biraz fazla konuşuyorlar. Oyunun sesleriyse oldukça gerçekçi. Araba sesleri gerçekleriyle neredeyse aynı. Bu da sesleri kurtarmaya yetiyor.

F1, F2, F3...

Aslında, Formula One 2002, biraz daha uğraşılsaydı F1 2002 ile yarışabilirdi, ama bu haliyle yarışa girmesi çok zor. Bunun sebebi de tabii ki kontroller. Arabaların saçma sapan hareket ettiği ve ne yaparsanız yapın devamlı yoldan çıktığınız bir Formula 1 oyunundan ne bekleyebilirsiniz ki?



son söz! *"Formula One 2002, grafik ve ses açısından ortalama bir oyun, ancak kontrollerin çok zor olması ve dolayısıyla arabayı yolda tutamamanız, her şeyi mahfediyor."*



Bilgi İçin:	www.playstation.com
Yapım:	Sony
Dağıtım:	Sony
Tür:	Yarış
Desteklenen:	Dual Shock 2 oyuncu
Alternatif:	F1 2002

LEVEL NOTU: 65



MegaEmin
megaemin@level.com.tr

WRC FIA World Rally Championship Arcade

Yarışçılar direksiyon başına; kıyasıya kapışma başlıyor

son söz! *"Hala PS One oyunları oynamak durumundaysanız "neden olmasın?""*

PlayStation 2' de görmeye alıştığımız resmi lisanslı WRC (Dünya Ralli Şampiyonası) oyununu PS One' da görmek sizin kadar beni de sevindirdi elbette. Tabii ki adından da anlaşıldığı gibi oyunun tarzı arcade. Yani Colin McRae 2.0 gibi ciddi bir ralli oyunuyla kıyaslamak yanlış olacaktır. Neyse, bakalım oyunun neleri varmış?

Orta ayar bir introdan sonra ana menü ekranına ulaşıyoruz. Burada oyun modları ile karşılaşıyoruz. Time Trial' da boşu boşuna kendinizi paralıyorsunuz!) Super Special (bu ismi Mersin' deki tostçum da kullanıyor) modda ise gerçek bir heyecan yaşıyorsunuz. Zamanı yakalama baskısı altında toplam 16 araç finişe koşuyorsunuz. VS. modda ise yatay olarak ikiye bölünmüş bir ekranda arkadaşınızın eline vermeye çalışıyorsunuz joypad' i. Grid Race' de ise pistte sizden başka zorlu üç rakibiniz daha oluyor ve her pisti, her arabayla birinci bitirerek altın derece yapmaya çalışıyorsunuz. Yapay zeka iyi olduğundan işiniz çok zor ama bu mod gizli yolları ve yeni oyun modlarını açtığından sizi kendisine bağlayacaktır.

Grafik olarak daha iyisini beklemiyordum doğrusu, oyun aksamıyor, bu da yeterli artık. Müzikler de fena değil, toplam beş parçadan oluşuyor. Bye&Smile...





Ah şu kontroller



Oynanabilirlik arttırıcı gizli yerler

Bilgi İçin: www.scee.com
Yapım: Unique Design Software
Dağıtım: Sony Computer Ent. Europe

Tür: Yarış
Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok
Oyuncu sayısı: 1 - 2
LEVEL NOTU: 77

---

son söz! *"Şimdi Schumacher'in hakkını yememek lazım, yumurta gibi oğlan yani, fakat oyunu... ı ıh, yapamamış."*

Michael Schumacher

RACING WORLD KART 2002

Formula 1' in efsane pilotu gençliğine döndü

Şimdi yiğidi öldür, ama hakkını ver demişler. Şumi hakketten şeker, eli yüzü düzgün, delikanlı bir çocuk. Hatta Formula 1' in altını üstüne getirdi, diğer pilotlarda aşağılık kompleksi bile yaratmaya başladı. Formula' dan önce de üç kez dünya karting şampiyonu olmuş. Helal walla, oyun da yapmış, hatta demosunda cillop gibi görünüyor maviş gözleriyle. Lakin adına yapılan bu oyun kendisi kadar iyi mi acaba?

Ses efektleri iğrenç, oynanabilirlik düşük

Her şeyden önce neden bir kart oyunu? Aslında sebebi çok karmaşık değil. Schumacher, Colin McRae' nin oyun konusunda elde ettiği başarıya ulaşamayacağını biliyordu. Piyasada zaten çok başarılı Formula 1 oyunları var. Bu alanda şampiyon olamayacağını bilen Şumi de kendini karta verdi. Kartı da düzgün yapsaydı bari, oyunun PC versiyonunu görmedim ama PS versiyonunun kötü olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Kutuda güzel şeyler yazıyor, yok pol pozisyona geçin, sert virajlarmış falan. En iyi karting oyunu diyor fakat Crash Team Racing daha iyi ve daha eğlenceli bir karting oyunuydu. Dünyanın en iyi yarış pilotu olacakmışız. Zaten öyleyim be.

Michael Schumacher' in karizması

Oyunda dünyanın çeşitli yerlerindeki değişik zorluk derecelerinde 16 pist var. Kartınızın, giysinizin, kaskınızın rengini ve adınızı seçip oyuna başlıyorsunuz. Sade ama oldukça zor bir oyun MSRWK2002. Direk ego, herif senin kazanman için hiç şans tanımamış bile, testerlara buradan selam olsun. Boşuna baş döndürüp mide bulandırmaktan başka işe yaramayan oyunun eğitiminde bile rezil oluyorsunuz, öğrettiği bişey de yok ha. Analog desteği var, ama sadece yönler için. Üzgünüm Michael, olmamış, başka sefere artık. Bye&Smile....

Bilgi İçin: www.jowood.com
Yapım: Paraworld Games & Reverse Ent.
Dağıtım: JoWooD Productions

Tür: Yarış
Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok
Oyuncu sayısı: 1 - 2
LEVEL NOTU: 46













MegaEmin
megaemin@level.com.tr

PINKADELIC PURSUIT

Dünyanın en ünlü panteri PlayStation'larımıza kesin dönüş yaptı.

Çocukluğumun gülümsemesi, hatta kahkahaları taze taze PC, PS One ve GBA platformlarına çıktı. Dünyanın en ünlü panterinin bu yüzden benim için çok büyük bir önemi var. Pembe Panter' i tanımayan bilmeyen var mı? Hala televizyonda gösterilse iki dakika bile olsa oturup izlemez misiniz? Hala bir yerde oyuncağını görseniz tanımaz mısınız? Ya o inanılmaz müziğini unutanınız var mı? Oysa Walt Disney' in çok başarılı yapımlarından olan Darkwing Duck' ı hatırlayan pek azdır. Pembe Panter' in popülaritesi hiçbir zaman bitmeyecek bence. Çünkü çok klas bir mizah anlayışı ve anlatımı var.

Şitresin bir numaralı tüşmanı

Pembe Panter, bir İngiliz mücevheratçısından çalınan çok kıymetli bir elmasın adı idi. Olayı araştıran müfettiş de sonradan çizgi filmde Pembe Panter' in düşmanı olacaktı. Çekilen filmin yönetmeni David DePatie, bir çizgi film uzmanı olan Frits Freeleng' e giderek fikrini açtı ve şirin karakterimiz yaratılmış oldu. Pembe Panter ilk kez 1946 yılında görüldü. O zaman o kadar başarılı oldu ki, o günden bu güne kadar hala yeni bölümler yapılıyor ve yapılan 176 bölüm ile dokuz film, on ülkede yayınlanıyor. Müziği de hala bilgisayarımda çalıyor.

Pek köşeli çevre

Video oyunların en sevdiğim yönlerdeninden bir tanesi de, eskilerin eninde sonunda mutlaka konsollara geleceğini biliyor olmam. Bakınız Kara Şimşek de yakında PlayStation 2' ye gelecek. Neyse, çok uzattım, hemen oyuna geçiyorum. Pembe Panter duyduğu söylentilere inanarak amcasının evine gider. Evin altında bir yerlerde bir hazine vardır ve Pembe Panter bunu ne pahasına olursa olsun bulmaya kararlıdır. Oyun da eve girer girmez başlıyor zaten. Hazine derken uzun süredir ölü olan atamızı bile buluyoruz. Bir yandan tuzaklardan kaçarken, bir yandan da büyük düşmanımız Müfettiş Closeaut' dan uzak durmaya çalışıyoruz. Bir amcanın evinde olduğuna inanamayacağınız kadar fazla otantik dünyaya gidiyoruz. Refleksierimizi kanıtlamak için gitmedik ne Mısır kalıyor, ne de Sibirya. Oyunda kurnazlık ve mizah çok güzel birleştirilmiş, tabi bunda çizgi filmleri hazırlayan orijinal ekibin de katkısı yok değil. Oyunun yapımcısı Etranges Libellules Development takımı gerçekten çok sıkı çalışıyor. V Rally, Alone In The Dark, Kirikou ve Need For Speed' i yapan takım olduğunu söylemem, ne demek istediğimi daha kolay anlatmış olurum herhalde. Pembe Panter' i, televizyondaki ruhunu kaybetmeden çok güzel üçüncü boyuta taşımışlar, helal olsun. Grafiklere tam puan.





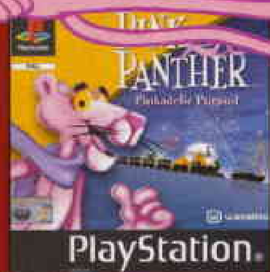


Kral adamsın Pembo

Oyun esas olarak üç türden oluşuyor: platformlar, yarışlar ve bosslar. Özellikle süper orijinal bir fikir olan "hide and seek"(saklambaç gibi bişey), oyuna çok büyük hava katmış. Pembe Panter bu şekilde değişik dünyalara göre değişik saklanma metotları geliştirebiliyor. Kafanıza abajur geçirerek ayaklı lamba olabilir, hiyeroglif gibi durabilir veya iki can kurtarma simidinin ortasına geçip yuvarlak durabilir ve müfettişin sizi fark etmemesini sağlayabilirsiniz. Çok orijinal bir fikir olmasının yanı sıra gerçekten güldürüyor da. Tabi bunlar yapılırken klastan taviz verilip saçmalanmamış. Pembe Panter ile oyun hiç bitmiyor. Yani özetle tuzaklara ve müfettişe yakalanmadan hazineyi bulmaya çalışıyorsunuz. Bu esnada türlü çeşitli bossla dövüşecek ve sayısız mini oyun oynayacaksınız. Açıkçası oyunu fazlaca detaylı anlatıp tadını kaçırmak istemiyorum. Çizgi filmlerinin en başarılı bölümlerinden esinlenerek yapılmış bu oyunu alıp görmelisiniz. Bye&Smile...

Saklambaç özelliği

son söz! ***"Pembe Panter kadar şirin ve masum olduğu kadar kurnaz ve acımasız olan başka bir karakter biliyor musunuz? Bence de bu oyunu bir deneyin."***

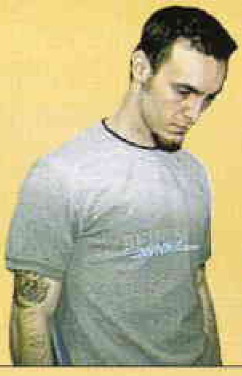


LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.wanadoo.com
Yapım:	Etranges Libellules Development
Dağıtım:	Wanadoo
Tür:	3D Platform
Desteklenen:	Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok, Oyuncu sayısı 1

LEVEL NOTU: 87





strateji ustası

Eser Güven | eser@level.com.tr

Bilgisayar oyunları sizin için ne ifade ediyor hiç düşündünüz mü? Sadece hoş vakit geçirmeye yarayan basit yazılım parçaları mı, yoksa içinde onlarca, yüzlerce kişinin emeği bulunan iyi veya kötü sanat eserleri mi? Ben bugüne kadar oyunları hep ikinci kategori içinde düşündüm. Bazen iki günde bitirilebilecek bir oyunu sırf tüm yönlerini görebilmek için iki haftada bitirdim, bazen neredeyse 10 yıl önce oynadığım bir oyunu tekrar oynadım. Bu yüzden oyunlara bir an önce bitirilip 'ben şunu da bitirdim, bir ayda en az dört oyun bitiriyorum' denilecek şeyler gözüyle bakmadım hiç. Ve belki de bunu kendime bir tür misyon edinmeye çalıştım: başkalarının da oyunları benim gördüğüm şekilde görmelerini sağlamak. Elbette her sanat eserinde olduğu gibi bunda da iyiler ve kötüler olacaktır ama buna karar vermek için yalnızca yüzeysel bir bakış yerine biraz daha derine inmemiz gerekmez mi?

Bir oyunu tanıyarak, size sunduğu her şeyi almaya çalışarak oynamanın; yalnızca bitirmek için oynamaktan çok daha zevkli ve doyurucu olduğunu anlatmaya çalıştım size. Sanırım bundan sonra size bu konuda daha çok yardımcı olabileceğim. Özellikle tamamen kendine has bir dünyası ve kuralları olan oyunların yazılarında, size bu dünyaları tanıtmaya başlayacağım (hatırlarsanız geçen aylarda Warcraft III yazısında böyle bir şeyi denemiştim). Bu bilgiler bazen bir sayfa kaplarken, bazen de strateji yazısının sağına soluna kısa kısa serpiştirilmiş olacak. Bazen de bu sayfada fazla yer kaplamayacak şekilde eski, ama hala oynanabilirliğini koruyan oyunları hatırlatacağım. Bu konuda istek ve önerileriniz için e-mail adresimi biliyorsunuz.

İkinci olarak bundan sonra çok önemli gördüğüm bir şeyi daha bu sayfada bulacaksınız: Geçen ay yaptığım hataların düzeltmeleri :) Bazen yaptığım yanlışları çok sonradan fark ediyorum (iş işten geçmiş, dergi piyasaya çıkmış oluyor) ve sağ olun siz de sorularınızla peşimi bırakmıyorsunuz. Bunu şimdiye kadar e-mail yoluyla hallediyordum ama İnternet imkanı olmayanlar için böylesi daha iyi olacak.

Dergimizin sayfa sayısı sınırsız değil. Bu yüzden bazen bazı oyunlara ayrılan sayfa sayısı içinde çok verimli bir şeyler yapmak mümkün olmuyor. Örneğin geçen ay yayınlanan Icewind Dale 2 yazısında birçok eksik yer vardı. Bu tarz bir durumla karşılaştığımda oyunda en gerekli veya en zorlu gördüğüm yerleri yazıyorum. Her ne kadar tüm yazıların yeterince doyurucu olması için uğraşsam da bazen böyle eksikliklerin olması kaçınılmaz oluyor. Yani 'şu kısmı yazmayı unutmuşsun' tarzı mailler yollamanıza gerek yok :) Unutulan bir yer yok, sadece yazılmayan yerler var. Bu tarz yerlerde karşılaşacağınız sorunlar için ne yapmanız gerektiğini söylememe gerek yok herhalde (mail, mail, mail).

Gelelim işin size düşen tarafına. Her ne kadar çok sevilen ve okunan bir köşe olsak da, daha iyisini yapmanın bir zararı olmaz. Bunun için de önerilerinizi ve eleştirilerinizi bekliyorum. Belki bir yazının tarzından hoşlanmamış olabilirsiniz, belki belli bir oyun türünün yazısında belli bir tarz kullanılmasını istiyor olabilirsiniz; ne olursa olsun bana yazın. Hatırlıyorum da Jedi Knight yazısında kullandığım farklı teknik yüzünden bir sürü yeri anlamayıp mail gönderenler olmuştu.

Aslında yeni yıldan itibaren karşılaşacağınız tüm değişiklikleri de söylemek istemiyorum. Biraz da sürpriz olsun size.



Geçen ay ne hatalar yaptık bir bilseniz...

Ne yalan söyleyeyim, geçen ay ***Icewind Dale 2*** yazısında çok büyük üç hata yapmışım. Maillerden anladığım kadarıyla bu yüzden oyunda ilerleyemeyenler bile olmuş.

Hatalardan ilki ***Fell Wood*** haritasında. Dryad'a giden yol **KD, K, B, K, D** ve **D** değil **KD, K, D, D** olacak. Dryad'dan Drinking Horn'a giden yol ise (işte bu çok büyük hata) **GD, KD, GD, KB** ve **GD** olacak.

Bir hata da ***Eight Chamber*** kısmında yapmışım. İkinci testte sırasıyla girmeniz gereken kemerler şöyle: **Üst Sol, Üst Sağ, Alt Sol** ve **Alt Sağ**. Tabi benim yazdığıma güvenip ısrarla denediğinizde başarısız olmanız çok doğaldı. Kusura bakmayın :)

Age of Mythology

Son yılların en iyi strateji oyunu

"Bu yazımızda sizlere Age of Mythology'deki uygarlıkları en ince ayrıntılarına kadar tanıtmaya çalışacağım. Oyunu oynadıkça göreceksiniz ki, özellikle Campaign modunda ilerlemek için çok farklı stratejiler üretmenize gerek yok."

Örneğin kardeşim neredeyse bütün bölümleri, en başta en üst seviyelere kadar gelişip birim üreterek ve bunların tüm geliştirmelerini tamamlayıp saldırarak bitirebildi. Yani önceden öncü birimler göndereyim falan diye çok fazla uğraşmanıza gerek olmayabilir. Tabi iş Multiplayer maçlarına gelince karşınızdakinin kullandığı taktiklere ve birimlere göre kendi taktiğinizi geliştirmeniz gerekecek. Bunun için de elinizdeki uygarlıkların, birimlerin ve tanrısal güçlerin farkında olmalısınız. Vakit kaybetmeden bilgilenmeye başlayalım.

Ön Bilgiler

Age of Mythology'de seçebileceğiniz üç uygarlık var: Greek, Egyptian ve Norse. Bu üç uygarlık da farklı tanrılar altında üç farklı kültüre ayrılıyor. Uygarlıklar birbirlerinden büyük ölçüde farklı olsalar da, kültürler pek çok bakımdan (örneğin kaynak toplama) birbirine benziyorlar. Dokuz ana tanrının her biri size farklı bonuslar ve eşi olmayan bir tanrısal güç kazandırıyorlar.

Oyunda çağ atladıkça size sunulan iki alt-tanrı (Deity) arasından seçim yapmanız gerekecek. Her uygarlıkta her çağ için üçer tane olmak üzere dokuz alt-tanrı bulunuyor. Ancak her asıl tanrı, bunlardan yalnızca altı tanesine erişebiliyor. Alt-tanrıların da kendilerine özgü mitolojik birimleri ve tanrısal güçleri var.

Uygarlıklar

Greek (Yunan)

Başlangıç Durumu: Yunanlar oyuna 3 köylü ve atlı gözcü Kataskopos ile başlarlar. Başlangıçta 250 yemek, 250 odun ve 100 altınları bulunur.

Kahramanlar: Yunan tanrılarının kahramanları, normal birimlerin biraz daha kuvvetli hallerinden oluşur. Bu kahramanları köy merkezinde veya kalede eğitebilirsiniz. Kahramanların en büyük özelliklerinden biri buldukları antik eşyaları (relic) tapınağa ulaştırıp bonuslarından faydalanmanızı sağlamaktır. Antik eşyalar kısmını bir tablo olarak hazırladım. Ancak kahramanları asıl olarak mitolojik birimlere karşı saldırmakta veya savunma yapmakta kullanacaksınız.

İbadet (Favor): Yunanlar köylülerini tapınaklara ve türbelere göndererek ibadet ederler. Bununla meşgul olan köylüler başka görevlerle uğraşamazlar. Diğer uygarlıkların aksine Yunanların yöntemi çok basit ve verimlidir.

Diğer: Yunanlar birimlerine teker teker geliştirmezler. Örneğin Archery Range geliştirmesi yapıldığında, bu binada eğitilen tüm birimler gelişmiş olurlar. Yunanların birimleri diğerlerinden daha pahalı, daha kuvvetli ve daha yavaştır.

Ana Tanrılar

Zeus



Bonusları:

1) Oyuna 15 ibadet puanı ile başlar ve 100 yerine 200 ibadet puanına erişebilir.
2) Köylüler %25 oranında daha hızlı ibadet ederler.
3) Hoplite'ler %15 daha hızlı hareket eder.
4) Infantry'ler binalara 2.5 kat fazla zarar verir.

Tanrısal Gücü: Bolt Gökten inen bir yıldırım tek bir birimi anında öldürür.

Teknoloji: Olympic Parent Eğitilen kahramanlar %25 daha fazla sağlığa sahiptirler.

Alt-tanrıları: Athena, Hermes, Apollo, Dionysus, Hera, Hephaestus

Kahramanları: Jason, Odysseus, Heracles ve Bellerophon

Poseidon



Bonusları:

1) Cavalry'ler %10 ucuzdur.
2) Market kullanımı %10 ucuzdur.
3) Ahırlar %50 ucuzdur.
4) Posedion'a ait binalardan biri yıkıldığında, yıkıntılardan Militia birimleri çıkar. Binanın fiyatına bağlı olarak ortaya çıkacak Militia birimleri de o kadar fazla olacaktır.
5) Liman yapıldığında Hippocampus birimi kazanılır. Saldırı yapamayan bu birim gözcülük amacıyla kullanılabilir ve öldüğünde tekrar limana döner.

Tanrısal Gücü: Lure Rahatça avlamanız için üzerine etraftaki hayvanları çeken bir kaya yaratır. Belli sayıda hayvan çekildikten sonra kaya yok olur.

Teknoloji: Lord of the Horses Cavalry'ler 4 fazla görüş alanına sahiptir.

Alt-tanrıları: Ares, Hermes, Aphrodite, Dionysus, Artemis, Hephaestus

Kahramanları: Theseus, Hippolyta, Atalanta, Polyphemus, Argo

Hades



Bonusları:

1) Archer'lar %10 fazla saldırıya sahiptir.
2) Binaların sağlığı %25, saldırıları %20 fazladır.
3) İnsan askerler öldüğünde %20 şansla tapınakta bir gölge üretilir. Bu zayıf yakın dövüşleri birimleri, çağ atladıkça güçlenirler.

Tanrısal Gücü: Sentinels Kendinizin veya müttefiklerinizin köy merkezlerinde bu gücü kullandığınızda, menzillerine giren tüm düşmanlara saldıran dört tane heykel yaratırsanız.

Teknoloji: Vaults of Erebus Her saniye 0.75 altın yaratır.

Alt-tanrıları: Athena, Ares, Apollo, Aphrodite, Artemis, Hephaestus

Kahramanları: Ajax, Chiron, Achilles, Perseus

Alt-Tanrılar

Aphrodite



Teknolojileri:

1) **Roar of Orthus** Nemean Lion, delici saldırılardan %50, kesici saldırılardan %20 az etkilenir.
2) **Golden Apples** Köylüler %15 daha hızlı ibadet ederler.
3) **Divine Blood** Köylüler %20 hızlı hareket eder, 10 fazla kaynak taşır ve binaları %20 hızlı yaparlar.

Mitolojik Birim: Nemean Lion

Tanrısal Gücü: Curse Hedef bölgedeki belli sayıdaki insan birimi domuza dönüşür. Dönüştürülecek birimlerin sayısı sağlıklarına bağlıdır, yani daha güçlü düşmanlarda daha az sayıda dönüşüm olur. Dönüştürülen domuzlardan yemek elde edebilirsiniz.

Apollo



Teknolojileri:

1) **Sun Ray** Archer, Centaur ve Manticore, saldırılarına %10 kazanır.
2) **Oracle** Tüm birimler ve binalar +6 görüş alanı kazanır.
3) **Temple of Healing** Tapınaklar yakındaki birimleri iyileştirebilir.

Mitolojik Birim: Manticore

Tanrısal Gücü: Underworld Passage Haritada belirlediğiniz iki yere portal açar. Bu portallardan birine giren birimler, diğerinden dışarı çıkarlar.

Ares



Teknolojileri:

1) **Phobos' Spear** Hoplite'ler saldırılarına %10 kazanırlar.

2) Deimos' Sword Hypaspist'ler saldırılarına %15 kazanırlar.
3) Enyo's Bow Toxote'lar saldırılarına %10 kazanırlar.
4) Will of Kronos Cyclope'lar %50 fazla kesici saldırı, %100 fazla ezici saldırı zararı verirler ve %25 daha hızlı eğitilirler.
Mitolojik Birim: Cyclope
Tanrısal Gücü: Pestilence Hedef bölgedeki düşman askeri binaların etrafında böcek bulutları oluşturur. Etkilenen binalarda 45 saniye boyunca birim üretilemez.

Artemis



Teknolojileri:
1) Flames of Typhon Chimera'lar saldırılarına %30 kazanır, %20 fazla sağlığa sahiptirler ve özel saldırıları %30 fazla zarar verir.
2) Plague Arrows Archer'lar saldırılarına %15 kazanırlar.
3) Trierarach Trireme'ler ezici saldırılardan %20 az etkilenirler.
Mitolojik Birim: Chimera
Tanrısal Gücü: Earthquake Geniş bir bölgede yer sarsıntısı yaratır. Birimler üzerinde fazla etkisi olmasa da binalara ve kalelere çok büyük zarar verir. Özellikle etki alanının ortasında kalan en güçlü binalar bile yıkılabilir. Deprem 12 saniye sürer.

Athena



Teknolojileri:
1) Aegis Shield Piyadeler delici saldırılardan %10 az etkilenirler.
2) Sarissa Hoplite'ler kesici saldırılardan %20 az etkilenirler.
3) Labyrinth Minotaur'lar için %25 az yemek gerekir, %40 fazla sağlıkları olur.
Mitolojik Birim: Minotaur
Tanrısal Gücü: Restoration Kısa bir süreliğine hedef bölgedeki dost birimlerin sağlıkları artmaya başlar. Bu artış savaş sırasında olsa bile devam eder.

Dionysus



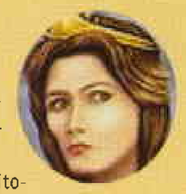
Teknolojileri:
1) Thracian Horses Cavalry'ler %20 fazla sağlığa sahiptir.
2) Anastrophe Pentekonter'ler saldırılarına %20 kazanırlar, %10 daha hızlı hareket ederler ve %25 daha hızlı eğitilirler.
3) Bacchanalia Tüm birimler sağlıklarına %5 kazanırlar.
Mitolojik Birim: Hydra, Scylla
Tanrısal Gücü: Bronze Hedef bölgedeki tüm dost askerleri bronza dönüştürür ve sınırlı bir süre için zırhlarını güçlendirir. Yaklaşık bir buçuk dakika sürer.

Hephaestus



Teknolojileri:
1) Forge of Olympus Silah teknolojileri %25 daha az paraya mal olur.
2) Weapon of the Titans Unique birimler saldırılarına %10 kazanırlar.
3) Hand of Talos Colossus +100 sağlık kazanır.
4) Shoulder of Talos Colossus +200 sağlık kazanır ve kesici saldırılardan %20 az etkilenir.
Mitolojik Birim: Colossus
Tanrısal Gücü: Plenty Her 5 saniyede 10 yemek, 10 odun ve 10 altın üreten bir depo yaratır. Bu bina yıkılamaz ama düşman tarafından ele geçirilebilir.

Hera



Teknolojileri:
1) Face of the Gorgon Medusa %33 fazla sağlık kazanır.
2) Monstrous Rage Tüm mitolojik birimler, tüm saldırılara karşı %25 zırh kazanırlar.
3) Athenian Wall Tüm binaların sağlığını %30, duvarların sağlığını %10 arttırır.
Mitolojik Birim: Medusa, Carcinos
Tanrısal Gücü: Lightning Storm Geniş bir bölgedeki düşman birimlerin tepelerine yıldırımlar indirerek büyük zararlar verir. Binalara çok az zarar verir, dost birimleri ise etkilemez. 20 saniye sürer.

Hermes



Teknolojileri:
1) Spirited Charge Cavalry hızlarına ve saldırılarına %10 kazanırlar.
2) Winged Messenger Pegasus üretimi için yemek gerekmez, görüş alanına 6 kazanır ve %50 hızlı eğitilir.
3) Sylvan Lore Centaur sağlığına %25, hızına %30 kazanır.
Mitolojik Birim: Centaur
Tanrısal Gücü: Ceasefire Haritadaki savaşı bir dakikalığına durdurur. Eğer zor durumda kalmışsanız kendinizi toparlamak için veya ordunuzu saldırıya uğrayan bir yere götürmek için kullanabilirsiniz.

Egyptian (Mısır)

Başlangıç Durumu: Mısırlılar oyuna bir Pharaoh, bir Priest ve iki köylü ile başlarlar. Priest gözcülük amacıyla kullanılırken, Pharaoh köylülerin kaynaklarına topladıkları yerleri güçlendirir. Mısırlıların başlangıçta 250 yemek, 100 odun ve 100 altınları bulunur.

Kahramanlar: Mısır kahramanları Nors ve Yunanların aksine normal birimlerin gelişmiş versiyonları değildir. Mısırlılar Pharoah ve onun zayıf bir hali olan Priest'e sahiptir. Pharaoh çoğu normal birimden daha güçlü olmamasına rağmen mitolojik birimlere daha fazla zarar verir ve onlara karşı daha dayanıklıdır. Ayrıca tüm birimleri iyileştirebilme yeteneğine de sahiptir. Pharaoh'ın en büyük özelliği 'güçlendirmedir'. Pharaoh'un güçlendirdiği binalar %20 fazla verimlilikle çalışırlar. Pharaoh öldükten bir buçuk dakika sonra köy merkezinde canlanır. Priest'in artı özelliği ise görüş alanını arttıran obeliskler dikebilmesidir. Ayrıca o da birimleri iyileştirebilir.
İbadet (Favor): Mısırlılar seçtikleri tanrılar adına beş farklı anıt dikerek ibadet ederler. Bu anıtların her biri belli ölçüde ibadet puanı yaratırlar. Avantajlı yanı sonradan uğraşmanıza gerek bırakmadan sabit ve düzenli biçimde ibadet puanı sağlamasıdır.
Diğer: Pharaoh tek başına Mısır ekonomisini yönetebilir. Eğer altına ihtiyacınız olursa madeni, yemek gerektiğinde ambarı güçlendirebilirsiniz. Yine de Mısır köylüleri diğer uygarlıklara oranla %10 daha yavaş çalışırlar. Hiçbir Mısır binası odun gerektirmez, yani çoğu basit binayı hiçbir kaynak gerekmeden yapabilirsiniz. Ayrıca Mısırın duvar ve kuleleri üç kez geliştirilebilir ve diğerlerine oranla daha büyük bir savunma sağlarlar.

Ana Tanrılar

Ra



Bonusları:
1) Güçlendirme %20 yerine, %25 artış sağlar.
2) Priest, aynı Pharaoh gibi binaları güçlendirebilir.
3) Camel ve Chariot Archer %20 fazla sağlığa sahiptir ve %10 hızlı hareket eder.
4) Anıtlar %25 daha az paraya mal olur ve %20 fazla sağlığa sahiptirler.

Tanrısal Gücü: Rain Köylüler çiftliklerden %300 daha hızlı yemek toplarlar, ancak rakipleriniz de %200 daha hızlı yemek toplayacaklardır. Bu güç balıkçılığa da etki eder. Bir dakika süren yağmur sırasında başka bir tanrısal güç kullanılamaz.
Teknoloji: Skin of the Rhino Köylüler delici, kesici saldırılara karşı %30 fazla dayanıklıdır ve saldırıları %20 daha fazladır.
Alt-tanrıları: Ptah, Bast, Sekhmet, Hathor, Osiris, Horus

Isis



Bonusları:
1) Tüm teknolojiler %10 az yemek, odun ve altın gerektirir.

2) Anıtlar, yakınlarda tanrısal güç kullanılmasını engeller.
3) Köy merkezleri fazladan 3 nüfusu destekler.
4) Priest'ler karakolları %60 hızlı ve %60 ucuza yapar.
Tanrısal Gücü: Prosperity 50 saniyeliğine altın toplama hızını %80 arttırır.
Teknoloji: Flood of the Nile Her saniye 0.75 yemek üretir.
Alt-tanrıları: Anubis, Bast, Nephthys, Hathor, Osiris, Thoth

Set



Bonusları:
1) Priest'ler vahşi hayvanları dönüştürebilir.
2) Pharaoh'lar ibadet puanı karşılığında hayvan çağırabilirler.
3) Slinger ve Chariot Archer %20 hızlı eğitilir.
4) Slinger'lar %10 fazla sağlığa sahiptirler ve kesici saldırılardan %10 az etkilenirler.
5) Migdol Stronghold yapımı %25 ucuzdur.
Tanrısal Gücü: Vision 10 saniyeliğine geniş bir alanda savaş sisini kaldırır.
Teknoloji: Feral Dönüştürülen hayvanların sağlıkları, kesici ve delici saldırılara karşı zırhları %10, saldırıları %50 artar.
Alt-tanrıları: Ptah, Anubis, Sekhmet, Nephthys, Thoth, Horus

Alt-Tanrılar

Anubis



Teknolojileri:
1) Serpent Spear Spearmen saldırısına %15 kazanır.
2) Necropolis Anıtlar %10 daha hızlı ibadet puanı toplarlar.
3) Feet of the Jackal Anubite +50 sağlığa, +20 saldırıya sahiptir, zıplama saldırısı 7 fazla zarar verir ve 6 fazla menzili vardır.
Mitolojik Birim: Anubite
Tanrısal Gücü: Plague of Serpents – Hedef bölgeyi korumak üzere kobralar yaratır. Bu yılanları kontrol edemeseniz de görüş alanlarından faydalanırsınız.

Bast



Teknolojileri:
1) Sacred Cats Köylüler %20 hızlı çiftçilik yaparlar.
2) Adze of Wepwawet Köylüler ağaçları bir vuruşta yılar ve %10 hızlı odun toplarlar.
3) Criosphinx Sphinx sağlığına 50, kesici saldırıya %20, ezici saldırıya %50 kazanır.
4) Hieracosphinx Sphinx %20 hızlanır, kesici saldırıya %20, ezici saldırıya %50 kazanır.
Mitolojik Birim: Sphinx
Tanrısal Gücü: Eclipse Mitolojik birimlerin saldırılarını %50, hızlarını %20 arttırır. Tutulma bir dakika civarında sürer ve bu sürede başka tanrısal güç kullanılamaz.

Hathor



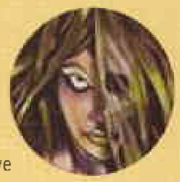
Teknolojileri:
1) Medjay Mercenary'ler 30 saniye fazla yaşarlar.
2) Sun Dried Mud Brick Binaların sağlıkları %20 artar, maliyetleri %15 azalır.
3) Crocodopolis Pethusco'lar +4 menzil kazanır.
Mitolojik Birim: Petsucho, Roc
Tanrısal Gücü: Locust Swarm Hedef bölgedeki düşman tarlalarını işgal eden bir eden, onları yok edip size yemek kazandıran bir çekirge sürüsü yaratır. Sürünün içinde kalan birimler de zarar görür.

Horus



Teknolojileri:
1) Axe of Vengeance Axemen binalara 4 kat fazla zarar verir.
2) Greatest of Fifty Spearman delici saldırılardan %20 az etkilenir, Archer'lara iki kat zarar verir.
3) Spears on the Horizon Spearmen saldırılarına %10, sağlığına %30 kazanır.
Mitolojik Birim: Avenger
Tanrısal Gücü: Tornado Hem binalara, hem de birimlere çok zarar veren bir hortum yaratır. Hortum 20 saniye sonra kaybolur.

Nephthys



Teknolojileri:
1) Spirit of Maat Pharaoh ve Priest iki kat iyileştirebilir, Priest'ler %20 ucuzdur.
2) Funeral Rites Pharaoh ve Priest'in mitolojik birimlere karşı zarar çarpanı 4 artar.
3) City of the Dead Pharaoh saldırısına +20, sağlığına +30 kazanır ve ölümden daha hızlı döner.
Mitolojik Birim: Scorpion Man, Leviathan
Tanrısal Gücü: Ancestors Bir Minion ordusu çağırır. Bu çok güçlü yakın dövüş birimleri bir dakika sonra ortadan kaybolur.

Osiris



Teknolojileri:
1) Desert Wind Camelry hızına, saldırısına ve sağlığına %20 kazanır.
2) New Kingdom Bir yerine iki Pharaoh'ınız olur.
3) Funeral Barge Kebenit'ler gemilere karşı 3 kat fazla zarar verirler.
4) Atef Crown Mummy sağlığına %20, saldırısına %40 kazanır. Minion'lar iki kat fazla yaşarlar.
Mitolojik Birim: Mummy
Tanrısal Gücü: Son of Osiris Pharaoh'ı müthiş güçlü Son of Osiris'e dönüştürür. Bu birimin yıldırım saldırısı aynı anda dört birime birden burabilir. Bu birim iyileştirilemez ve öldüğünde tekrar Pharaoh olarak dirilir.

Ptah



Teknolojileri:
1) Scalloped Axe Axemen +10 saldırıya sahip olur.
2) Leather Frame Shield Spearmen delici saldırılardan %20 az etkilenir.
3) Electrum Bullets Slinger'lar +15 saldırıya sahip olur.
4) Shaduf Çiftlikler %33 az para gerektirir ve iki kat hızlı yapılırlar.
Mitolojik Birim: Wadjet
Tanrısal Gücü: Shifting Sands Bir grup birimi istediğiniz bir yere ışınlar. Dost birimlerine tümü ışınlanırken, düşman birimlerin bir kısmı ışınlanmayacaktır.

Sekhmet



Teknolojileri:
1) Bone Bow Chariot Archer'ın menzili 4 artar.
2) Slings of the Sun Slinger'lar Infantry ve Throwing Axemen'lere karşı %30 fazla zarar verirler.
3) Ram of the West Wind Siege Tower'ın %20 fazla sağlığı ve saldırısı vardır.
4) Stones of Red Linen Catapult ve War Barge +20 saldırıya sahip olur.
Mitolojik Birim: Scarab
Tanrısal Gücü: Citadel – Köy merkezini sağlığı, saldırısı ve menzili artmış bir kaleye çevirir.

Thoth



Teknolojileri:
1) Valley of the Kings Migdol Stronghold'lar %66 hızlı eğitilir.
2) Tusks of Apedemak War Elephant'lar sağlıklarına 20, saldırılarına %10 kazanırlar.
3) Book of Thoth Köylüler altın, odun ve yemeği %10 hızlı toplarlar.
Mitolojik Birim: Phoenix, Turtle
Tanrısal Gücü: Meteor Hedef bölgeye 20 saniye süren bir meteor yağmuru başlatır. Bu meteorlar binalara çok fazla, birimlere ise orta seviyede zarar verirler.

Norse (Nors-Norveç)

Başlangıç Durumu: Norslar oyuna iki toplayıcı, bir öküz arabası ve bir Ulfsark ile başlarlar. Nors toplayıcıları diğer uygarlıkların köylüleri gibi bina yapamadıklarından, Ulfsark bu görevi üstlenir. Başlangıçta 250 yemek, 200 odun ve 150 altınları bulunur.

Kahramanlar: Norsların tek kahraman birimi Hersir'dir. Hersir'ler pek hızlı olmamalarına rağmen mitolojik birimlere çok zarar verirler. Kendi kendilerine az da olsa ibadet puanı oluştururlar ve düşman birimleriyle savaşırken daha fazla ibadet puanı yaratırlar.

İbadet (Favor): Norslar ibadet puanlarını savaşarak kazanırlar. Bunun için düşman biriminin ölmesine gerek yoktur, her başarılı vuruştan sonra bir miktar puan kazanılır. Hayvanları avlayarak veya binalara saldırarak da az da olsa puan kazanabilirsiniz.

Diğer: Nors binaları diğerlerinkinden daha ucuzdur ve daha hızlı yapılır, ama yıkılmaları da aynı derecede kolaydır. Norsların kaynakları topladıkları binalar yoktur, kaynak toplanması öküz arabalarında yapılır. Ancak bu arabalar da aynı normal birim gibi nüfusa etki ederler. Dwarf'lar yemek ve odun toplamakta iyi olmasalar da, altın toplamakta çok hızlıdırlar.

Ana Tanrılar

Odin



Bonusları:

1) Klasik çağa geçerken iki Raven gözcü kazanır. Bunlar ölünce yeniden canlanırlar.
2) Avcılar %10 hızlıdır.
3) İnsan birimler bir iş yapmadıklarında iyileşirler.
4) Hill Fort'lar %20 fazla sağlığa sahiptir.

Tanrısal Gücü: **Great Hunt** Hedef bölgedeki hayvan sayısı %30-40 artar.
Teknoloji: **Lone Wanderer** Ulfsark'ın hareket hızı artar.
Alt-tanrıları: Heimdall, Freyja, Njord, Skadi, Tyr, Baldr

Thor



Bonusları:

1) 2 toplayıcı yerine, 2 Dwarf ile başlar.
2) Dwarf'lar 10 altın ucuzdur ve %10 hızlı eğitilirler.
3) Dwarf'lar odun ve yemekleri diğer köylülerle eşit hızda toplarlar.
4) Armory yerine Dwarven Foundry inşa edebilirsiniz. Bu, normalden üç fazla teknolojiye sahiptir.
5) Dwarven Foundry teknolojileri daha ucuz olur.

Tanrısal Gücü: Dwarven Mine – İstediğiniz yerde altın madeni yaratır. Altın miktarı bulunduğunu çağa göre değişir.
Teknoloji: **Pig Sticker** Köylüler hayvanlara karşı saldırılarına +5 kazanırlar ve avlanarak %10 hızlı yemek toplarlar.
Alt-tanrıları: Forseti, Freyja, Bragi, Skadi, Tyr, Baldr

Loki



Bonusları:

1) Hersin savaşta belli bir süre geçirdikten sonra mitolojik birimler çağırabilir.
2) Hersir %10 hızlıdır.
3) Mitolojik birimler %10 az ibadet puanına mal olur.
4) Longhouse'lar %10 hızlı eğitilir.
5) Öküz arabaları %50 daha hızlı ve ucuzdur, ama sağlıkları %25 azdır.

Tanrısal Gücü: **Spy** Bir düşman biriminin görüş alanını kendinizinmiş gibi kullanabilirsiniz. Diğer tanrısal güçlerin aksine, düşmanın bu gücü kullandığınızdan haberi olmaz.
Teknoloji: **Eyes in the Forest** Infantry birimleri +3 görüş alanına sahiptir.
Alt-tanrıları: Heimdall, Forseti, Njord, Bragi, Tyr, Hel

Alt-Tanrılar

Baldr



Teknolojileri:

1) **Sons of Sleipnir** Raiding Cavalry'nin zararı Archer2a karşı 3.25, Throwing Axemen'e karşı 3.75 kat artar.
2) **Dwarven Anger** Portable Ram eğitimi %50 hızlıdır, saldırıları ve hızları %20 artar.
3) **Arctic Gale** Dragon Boat %20 hızlanır, kesici saldırılardan %30 az etkilenir.

Mitolojik Birim: Fire Giant
Tanrısal Gücü: **Ragnarok** Tüm toplayıcılar ve Dwarf'lar Ragnarok kahramanlarına dönüşür. Bunlar Hersir'e benzeyen güçlü birimlerdir. Ancak anında ürettiğiniz bu ordu, ekonominize büyük darbe vurur.

Bragi

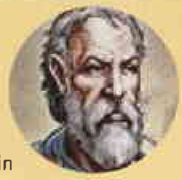


Teknolojileri:

1) **Call of Valhalla** Ulfsark'ların sağlığı %25 artar.
2) **Swine Array** Ulfsark'lar Cavalry'lere karşı 2 kat fazla zarar verirler.
3) **Thurisaz Rune** Tüm mitolojik birimler %12 hızlanır.

Mitolojik Birim: Battle Boar
Tanrısal Gücü: **Flaming Weapons** Bir dakikalığına tüm insan birimlerin (gemiler ve kuşatma silahları dahil) saldırılarını %50 arttırır.

Forseti



Teknolojileri:

1) **Hamarrtroll** Troll'lerin sağlığı %50, menzili +2, saldırıları %20 artar.
2) **Hall of Thanes** Hersir'in sağlığı ve hızı %10 artar.
3) **Mithril Breastplate** Ulfsark'lar kesici saldırılardan %10 az etkilenir.

Mitolojik Birim: Troll
Tanrısal Gücü: **Healing Spring** Menzili içindeki birimleri yavaşça iyileştiren bir havuz yaratır. Bu havuz yok edilemez ama ele geçirilebilir.

Freyja



Teknolojileri:

1) **Aurora Borealis** Valkyrie %50 fazla kesici zarar, %20 fazla ezici zarar verir ve iyileştirmesi %33 hızlanır.
2) **Thundering Hooves** Cavalry'nin hızı %10, sağlığı %20 artar. Valkyrie'nin hızı %20, sağlığı %10 artar.

Mitolojik Birim: Valkyrie
Tanrısal Gücü: **Forest Fire** Bölgedeki ağaçları ateşe verir, alevlerin yakınındaki birimler ve binalar zarar görür. Düşmanın odun toplaması zayıflar.

Heimdall



Teknolojileri:

1) **Eldhrimnir Kettle** Einherjar kesici saldırılarına +6 kazanır, sağlığı %10 artar.
2) **Safeguard** Duvarların ve kulelerin sağlığı iki kat artar, kuleler %25 ucuzlar.
3) **Arctic Wind** Longboat'ların hızı ve saldırısı %10 artar.

Mitolojik Birim: Einherjar
Tanrısal Gücü: **Undermine** Duvarlara, kulelere, köy merkezlerine ve kalelere zarar verir. Kuleleri ve duvarları yok edecek gücü olsa da, diğerlerine ancak zarar verebilir.

Hel



Teknolojileri:

1) **Granite Blood** Frost, Fire ve Mountain Giant'lar +100 sağlık kazanır.
2) **Rampage** Mitolojik birimler %95 hızlı eğitilir.

Mitolojik Birim: Frost, Fire ve Mountain Giant
Tanrısal Gücü: **Nidhogg** Ejderha Nidhogg'u çağırır. Nidhogg binalara karşı oldukça etkilidir ve birim gruplarına da toptan zarar verebilir. Nidhogg iyileştirilemez ama öldürülmesi çok zordur.

Njord

Teknolojileri:

1) **Ring Giver** Jarl'lar %20 sağlık kazanır.



2) Long Serpent Longboat'lar saldırılarına %20 kazanırlar ve ezici saldırılardan %20 az etkilenirler.
3) Wrath of the Deep Kraken'ler +200 sağlık kazanırlar.
Mitolojik Birim: Mountain Giant, Kraken
Tanrısal Gücü: Walking Woods Bir grup ağacı, menzillerine giren düşman birimlerine veya binalarına saldıracak şekilde canlandırır. Ağaçları kontrol edemezsiniz ama görüş alanlarını paylaşırsınız.

Skadi



Teknolojileri:
1) Huntress Axe Throwing Axeman %20 fazla saldırır.
2) Winter Harvest Çiftçiler %20 hızlı yemek toplarlar.
3) Rime Frost Giant'lar %33 fazla sağlığa ve %20 fazla saldırıya sahiptir, özel saldırıları %25 daha hızlı dolar.
Mitolojik Birim: Frost Giant
Tanrısal Gücü: Frost Geniş bir bölgedeki tüm düşman birimlerini bir dakikalığına dondurur. Donan birimler kesici ve delici saldırılara %99 dayanıklılık kazanır.

Tyr



Teknolojileri:
1) Berserkgang Ulfsark'lar sağlıklarına %20, saldırılarına %10 kazanırlar.
2) Bravery Huskarl'lar binalara karşı 1.5 kat fazla zarar verirler.
Mitolojik Birim: Fenris Wolf Brood, Jormund Elder
Tanrısal Gücü: Fimbulwinter Düşman köylerine saldırması için dört Fimbulwinter Wolf sürüsü çağırır. Kurtları kontrol edemezsiniz ve 40 saniye sonra kurtlar kaybolana kadar başka bir tanrısal güç kullanılamaz.

Tüm uygarlıkları ayrıntıyla tanıdıktan sonra size işinize oldukça yarayabilecek bir ipucu vereyim. Bildiğiniz gibi Age of Myhology'de inşa ettiğiniz binaları döndürmeniz mümkün değil. Diğer strateji oyunlarının çoğunda bu özelliğini olduğunu biliyorsunuz. İşte ufak bir hile kullanarak binaları yerleştirmeden önce döndürebileceksiniz. Bunun için:

1) Oyunu kurduğunuz dizindeki 'Startup' klasöründe bulunan game.con dosyasını bir editörle (ör. Notepad) açın.
2) Dosyanın sonuna şu satırı ekleyin: map ("shift-mousez", "building", "uiWheelRotatePlacedUnit")
3) Dosyayı kaydedip çıkın.

Artık binayı yerleştirmeden önce SHIFT tuşuna basılı tutarken mouse tekerini kullanarak binayı döndürebileceksiniz.

Şimdiden söz vermeyeyim ama gelecek aya da 1-2 sayfa fazladan yerimiz olursa size tanrısal güçlerin kullanımı sırasında en sık yapılan hatalardan bahsetmeyi düşünüyorum. Çünkü bu güçler oyunun önemli bir parçası ve yanlış kullanıldıklarında yarardan çok zarar getiriyorlar.

Hepinize bol mitolojik günler. Cerberus sizinle olsun!

Eser Güven | eser@level.com.tr

Antik Eşyalar (Relic)

Antik eşyalar Yunanlarda kahramanlar, Norslarda Hersir, Mısırlılarda ise Pharaoh tarafından alınabilir. Antik eşyaların gücünü kullanabilmek için onları tapınağınıza yerleştirmeniz gerekir. Ama bunu yaptığınız zaman düşmanlarınızın da haberi olacak ve onları korumak için uğraşmanız gerekecektir.

Antik Eşya İsmi	İşlevi
A Pair of Golden Lions	İki altın aslan çağırmanızı sağlar. Öldükten bir dakika sonra tapınakta dirilirler.
Ankh of Ra	Düzenli olarak ibadet puanı sağlar.
Anvil of Hephaestus	Armory teknolojileri %10 ucuzlar.
Armor of Achilles	Piyade birimleri kesici saldırılardan %5 az etkilenir.
Arrows of the Alfar	Kuleler, kaleler ve köy merkezleri %20 saldırı kazanır.
Black Lotus	Köylüler %10 hızlı yemek toplarlar.
Blanket of Empress Zoe	Binalar ezici saldırılardan %20 az etkilenir.
Boots of Kick Everything	Kahramanlar %20 hızlı hareket eder.
Bow of Artemis	Archer'lar %15 ucuzlar, Troll'ler %15, Centaur'lar %20 az odun gerektirir.
Bridle of Pegasus	Pegasus çağırmanızı sağlar. Öldükten bir dakika sonra tapınakta dirilir.
Buhen Flagstone	Duvarlar %25 ucuzlar.
Canopic Jar of Imsety	Piyade birimleri %15 hızlı eğitilir.
Catoblepas' Scales	Mitolojik birimler ezici saldırılardan %20 az etkilenirler.
Dwarven Calipers	Kuşatma silahları %20 ucuzlar.
Eye of Horus	Köy merkezleri fazladan 2 nüfusu destekler.
Eye of Ornlu	Hypastist'ler, Axemen'ler ve Throwing Axemen'ler saldırılarına %5 kazanırlar.
Fetters of Fenrir	Köylüler neredeyse tüm hayvanları tek vuruşta öldürebilirler.
Girdle of Hippolyta	Toxote'lar, Chariot Archer'lar ve Throwing Axemen'ler sağlıklarına %5 kazanırlar.
Harmonia's Necklace	Köylüler %10 hızlı altın toplarlar.
Harter's Folly	Gözcü birimler fazladan 2 görüş alanına sahip olur.
Head of Orpheus	Binaların görüş alanları 8 artar.
Hera's Thundercloud Shawl	Tüm insan askerler delici saldırılardan %5 az etkilenirler.
Khopesh of Horus	Kahramanların mitolojik birimlere karşı zarar çarpanları 1 artar.
Kithara of Apollo	Köylüler %20 hızlı hareket eder.
Mithril Horseshoes	Cavalry'ler %10 hızlı hareket eder.
Monkey's Head	Üç tane maymun çağırır. Öldükten bir dakika sonra tapınakta dirilirler.
Nose of the Sphinx	Binaların sağlıkları %15 artar.
Odin's Spear	Hoplite'ler, Spearmen'ler ve Ulfsark'lar saldırılarına %5 kazanırlar.
Oseburg Wagon	Karavanlar %25 ucuzlar ve %15 hızlı hareket ederler.
Pandora's Box	Mitolojik birimler %25 hızlı eğitilirler.
Pelt of Argus	Tüm birimlerin görüş alanları 6 artar.
Pygmalion's Statue	Köylülerin sağlıkları %40 artar.
Reed of Nekhbet	Deniz mitolojik birimleri çift saldırıya sahip olur.
Ring of the Nibelung	Düzenli olarak altın sağlar.
Scarab Pendant	Helepolis, Siege Tower, Scarab ve Portable Ram zarar çarpanları binalara karşı 1 artar.
Shard of Blue Crystal	Köylüler odunu ve altını %5 hızlı toplarlar.
Shingles of Steel	Evlerin sağlıkları 3 kat artar.
Ship of Fingernails	Düzenli olarak yemek sağlar.
Sistrum of Bast	Köylüler %10 ucuzlar.
Staff of Dionysus	Köylüler 20 fazla yemek taşıyabilir.
Tail of Cerberys	Mitolojik birimlerin özel saldırıları %25 daha kısa zamanda dolar.
Toothed Arrows	Archer ve Balista'lar %5 fazla zarar verir.
Tower of Sestus	Kuleler menzildeki birimlere %30, üslerine saldıran birimlere %10 fazla zarar verirler.
Trios Bow	Archer'ların menzilleri ve görüş alanları 2 artar.
Trojan Gate Hinge	Duvarların sağlıkları %20 artar.
Tusk of Iron Boar	Cavalry ve Chariot Archer'ların sağlıkları %10 artar.
Wand of Gambantein	Tapınak teknolojileri %20 ucuzlar.
Wedjat Eye	Mitolojik birimlerin %10 az yemek, odun ve altın gerektirir.

HITMAN 2 SILENT ASSASIN

Eser Güven | eser@level.com.tr



Şu hayatta bir keskin nişancının kurduğu pusudan daha tehlikeli ne olabilir biliyor musunuz? Elbette iki tane keskin nişancının kurduğu pusu. O yüzden ben de bu yazıyı keskin nişancı arkadaşım Aziz ile birlikte hazırladım ki size en güzel stratejileri verebilelim. Bu sayede ilk on bölümdeki tüm hedeflerleri on ikiden vuracağınıza emin olabilirsiniz.

ANATHEMA

Amaçlar: Don'u öldürmek, Father Vittoro'yu kurtarmak.

Oyunun başında bir tepedesiniz. Aşağı inin ve hemen sağ taraftaki kapının yanına gidin. Kapının sağ tarafına saklanın ve bir süre bekleyin. Birkaç saniye sonra bir nöbetçi dışarı çıkacak ve çimleri sulayacak. Bu sırada elinize anestezi iğnesini alın. Arkasından yaklaşın ve iğneyi elemana boca edin. 9mm'sini ve elbisesini alarak cesedini ağaçların arkasına sürükleyin ve oraya bırakın. Şimdi elinizde 9mm ve nöbetçi kıyafetiyle kapıdan içeri yürüyün. Koşarak girerseniz elemanlar sizden hemen şüphelenir. Mutfak girişinin önünden geçerek malikanenin arkasına açılan kapıya ulaşın. İçeri girin ve sola dönün. Bir merdiven göreceksiniz. Tırmanın ve sneak modunda ilerleyin. Burada fark edilebilirsiniz, biraz dikkatli olun.

Sağa dönün, sneak modundan çıkın ve balkonun diğer taraftaki kapısına doğru gidin. Tekrar sneak moduna girin, boğma telinizi alın ve haritaya bakın. Don'un yalnız olduğunu görürseniz kapıyı açın ve Don'u boğun. Tabancayı ve oda anahtarını alın. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve merdivenlerden inin. Kapıdan geçin ve sağa dönün. Şimdi çok dikkatli olmanız gerekiyor. Sola doğru yürüyün. Bodruma girişi göreceksiniz. Aşağı inin ve sağa dönün. Sağdaki kapıyı açın. Geldiğiniz yerden geri çıkın ve garaj kapısına doğru gidin. Buradaki nöbetçinin arkasından sneak modunda gidin ve ona da iğne yapın. Garaja dönün ve orada bulunan R93Go Sniper tüfeğini alarak ilk başta geldiğiniz yerden geri çıkın. Daha önce postacının gelmiş olduğu yöne giderseniz oyunu bitirmiş olursunuz. Bölümü bitirmek için bu yöntemi kullanmak zorunda değilsiniz ama nöbetçilerin dikkatini çekerseniz görev değişir ve Vittoro'yu kurtaramazsınız. Bu yüzden dikkatli olun.

STAKEOUT IN ST. PETERSBURG

Amaçlar: 137 no'lu dolabı bulup içindekileri almak. Generale suikast yapmak. Tekrar trene dönmek.

Başladığınız yerden ileri doğru koşun ve sağa dönün. Haritadan askerleri kontrol etmeyi unutmayın. Basamaklardan aşağı inin. 137 no.lu dolap tam karşınızda. Kilidi açın. Bu bölümde sık sık haritanızı kontrol edin, çünkü sivillere elinizde silahla görünmemeniz gerekiyor. Sivillerin metronun karşı tarafında olduğundan emin olun ve tüfeği (ve oyunda kullanmak istediklerinizi) yanınıza alarak merdivenlere doğru koşun. Eğer şimdiye kadar olanları hızlı bir şekilde yaparsanız siviller gelmeden önce merdivenleri çıkmış olacaksınız. Şimdi yürüyen merdivenlere ulaşıncaya kadar geçitten aşağı doğru koşun. Haritaya bakarsanız iki nöbetçinin orada devriye gezdiğini görürsünüz. Biri solunuzdaki odada, diğeri ise ana girişe doğru yürümekte. Doğru zamanı bekleyin ve ikisine de yakalanmadan merdivenlerin başında bekleyin. Sol taraftaki kilitli odadan girmeniz gerekiyor. Nöbetçinin sağa doğru yürümesini bekleyin, gözden uzaklaşınca basamaklardan aşağıya doğru inin. Hemen odaya girmeye çalışmayın, nöbetçi sıra halinde bulunan dolapların arasına girince sizi göremez. Siz de bundan yararlanıp kilidi açarak sağdaki odaya girin. Artık kanalizasyondasınız.

Kuzeydeki en yakın çıkışa gidin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Çıktığınızda yanınızda bir kamyon göreceksiniz. Kamyonun yanında, yerde bir üniforma bulacaksınız. Tabi hemen almaya çalışmayın çünkü iki nöbetçi de oralarda gezinmekte. Koşmadan ve dikkatli bir şekilde üniformayı almanız gerekecek. Binanın etrafında sürekli dolaşan ve diğer nöbetçilerle muhabbet eden bir nöbetçi var. Onun gözden uzaklaşmasını beklemeniz lazım. O gidince üniformayı giyin ve tüfeğinizi kuşanın ve batıya doğru yürüyün. Gitmeniz gereken bina görüşmenin yapılacağı binanın kuzey batısında. Haritanızdan baktığınızda hem gideceğiniz binayı, hem de görüşmenin yapılacağı binayı rahat bir şekilde görebilirsiniz. Binaya geldiğinizde en soldaki kapıyı kullanın. Sağ tarafınızda bir geçit göreceksiniz. Bu geçit sizi camları açık olan kata götürecek (en rahatı 3. kat). Burada hemen gaza gelip ateş etmeyin. Pencereyi görünce sol taraftaki kapıları fark edeceksiniz. Bu odaların bazılarında nöbetçiler olduğundan, açmadan önce anahtar deliğinden bakmanızda fayda var. Bizim gitmemiz gereken yer kilitli olan oda. Kilidi açın ama odayı açmayın. Anahtar deliğinden içerde birinin olup olmadığını kontrol edin. İçeri dalın ve varsa nöbetçiyi öldürün. Cesedi de herhangi bir yere taşımanıza gerek yok çünkü şimdilik oradaki tek nöbetçi öldürdüğünüz kişi. İşiniz bitince ateş etmek için yerinizi alın. Bu arada bir telsiz görüşmesi oluyor ve size hangi generali vuracağınız hakkında bilgi veriliyor. General sağ eliyle içki içen ve oturan kişi. Sakın arkasında adam varken vurmayın çünkü tüfek çok etkili ve mermi generali vurduktan sonra delip arkasındakini vurabiliyor. Doğru zamanda ateş edip vurduktan sonra kilidini açtığınız soldaki odaya doğru koşun. Merdivenleri çıkın ve en üstteki karanlık odaya gelin. Odanın sol köşesindeki merdivenden aşağıya inin. Alt kattaki nöbetçinin gitmesini bekleyin ve en aşağıya kadar inin. Aşağıya indikten sonra sağa dönün ama sakın koşmayın. Eğer merdivenlerde başka bir nöbetçi varsa size ateş edecektir. Otele girdiğiniz yerdeki kapıyı tekrar kullanarak geri çıkın.

Sağa dönün ve meydanın güneyine doğru gidin. Sakın koşmayın yoksa hemen şüphelenip ateş etmeye başlarlar. Anayoldaki kavşağa gelene kadar soldaki kaldırımdan ilerleyin. Yapmanız gereken şey size en yakın kanalizasyon girişini bulup, içeri dalmak. Soldan yürümeye devam edin ve iki binanın arasından ilk sola dönün. Buradaki girişten tekrar kanalizasyon girin ve tren istasyonuna koşun. Artık nöbetçilerin hepsi panik içindeler. Geldiğiniz yerdeki nöbetçilerin gözden kaybolmasını bekleyin. Merdivenlerden çıkın ve tren istasyonuna gidin. Sakın merdivenlerden aşağı inmeyin çünkü aşağıdaki siviller alarmı çalıştırabilirler. Onların da gözden kaybolmasını bekleyin. Şimdi iki seçeneğiniz var birincisi 137 no.lu dola-

ba gidip tekrar istediklerinizi almak ya da trene binip bölümü bitirmek. Tercih sizin.

KIROV PARK MEETING

Amaçlar: İki hedefi de öldürmek. Bota tekrar dönmek.

Bottan iner inmez ileri koşun ve çöp tenekelerinin arkasında bulunan araba bombalarını alın. Yolun tam ortasında bulunan kanalizasyon girişinden içeri dalın. Haritadan bakıp güneybatıdaki çıkışa doğru gidin ve buradaki merdivenlerden yukarı tırmanın. Buraya bombanın birini yerleştirin. Haritaya bakın. Kuzeydoğuya giden yolu kullanacaksınız ve bu yol diğerlerinden biraz daha uzun. Çıkışı bulunca merdivenlerden çıkın. Yanında limuzin olan bir binanın arka kısmına çıkmış olacaksınız. Biraz bekleyin çünkü limuzinin sürücüsü binanın arkasına doğru gelecek. İğne kullanarak işini bitirin. Elbiselerini alın. Şimdi onun geldiği yoldan geri dönün ama yürüyerek. Arabanın sürücü tarafına bombayı yerleştirin. Şoförle karşılaştığınız noktaya geri dönün ve tekrar kanalizasyona girin. İlk bombayı yerleştirdiğiniz yere gidin. İlk baştaki çöp tenekelerinin arkasından istediğiniz şeyleri alın. Son olarak bota dönün. Hepsi bu



kadar.

Bu bölümde bir alternatif yol daha var. O da ilk başta sadece tüfek alıp, buluşma yerinin hemen yanında bulunan yüksek binaya çıkmak ve iki elemanı da uzaktan şişlemek. Haritaya baktığınızda gitmeniz gereken bina 'i' harfiyle ifade ediliyor (parkın hemen kuzeydoğusunda). Tabi bu binaya da kanalizasyonu kullanarak gideceksiniz.

TUBEWAY TORPEDO

Amaçlar: Gereken ekipmanları almak. Generali öldürmek. Ajanı kurtarmak. Duvardaki delikten kaçmak.

Haritaya bakın ve ünlem işareti olan yere doğru koşarak merdivenlerden çıkın. Nöbetçinin yanındaki kutuya yaklaşın. Biraz beklemeniz gerekebilir çünkü güneydeki nöbetçi oralarda geziniyor. Uygun zamanı bulunca iğneyle nöbetçinin işini bitirin. Elbiselerini ve AK-47'yi alın. Şimdi işler biraz zorlaşacak. Cesedi çıktığınız kanalizasyon deliğine sürükleyin ve bırakın. Ceset delikten aşağıya düşecektir. Şimdi haritadan bakarak malzemelerin bulunduğu noktaya gidip hepsini toplayın. Eğer önceki bölümde almadıysanız burada bir gece dürbünü de bulunmakta. Geldiğiniz kanalizasyon girişine gidin. Merdivenden inince kuzeydeki çıkıştan çıkmanız gerekecek. Burada iki çıkış var ama haliyle kapalı olmayandan çıkacaksınız.

Buradan çıkarken dikkatli olmalısınız. Yavaş yavaş ilerleyin ve görüntü açısını değiştirerek yukarıyı görmeye çalışın. Yukarıda bir nöbetçi olacak. Haritaya bakın ve gitmesini bekleyin. Gidince yukarıya çıkın, kuzeye doğru yürüyüp sağa dönün. Rampadan yukarı çıkın ve kapıdan içeri girin. Odanın sağ tarafında bir asansör var. Asansöre binin ve düğmeye basın. Burada bir Bonus Save kazanıyorsunuz. Asansörle bodruma inin ve burada biraz bekleyin. Nöbetçi size bakmayacak ve koridorun sonuna doğru ilerleyecektir. Gözden kaybolunca doğuya doğru yürümeye başlayın. Güneye doğru dönün ve sonra tekrar doğuya doğru gidin. Burada radyo odası bulunmakta. Kuzeyde bulunan kapıdan çıkın ama hemen nöbetçilerin bulunduğu odaya girmeyin.



Bu odanın diğer bir girişi var, etrafını dolanırsanız rahatça bulabilirsiniz. 9mm susturuculu silahınızı alın ve karşınızdaki yeşil ışığı vurarak tüm kameraları iptal edin. İlk atışınızda vurmaya bakın çünkü kaçırırsanız nöbetçiler sizi fark edebilirler. Haritanıza baktığınızda güney kısmında bir ünlem işareti göreceksiniz. Bu ünlem işareti nöbetçilerin merkezinin yanındaki gitmeniz gereken yeri gösteriyor. Burada bulduğunuz memur giysilerini giyin. Haritaya bakın ve odanın hemen batısındaki patlatacağınız noktayı bulun. Burada gezinen nöbetçinin gitmesini bekleyin. O gidince hemen dalın ve mini bombanızı hazırlayın. Patlatacağınız yere doğru yürüyün. Menzile girince uyarı alacaksınız. Mümkün olduğu kadar yaklaşın ve ateş düğmesine bir kere basıp bombayı bırakın. Oradaki nöbetçi bu bombanın farkına varmayacaktır.

Odadan çıkın ve sola dönün. Koridordan asansöre doğru ilerleyin. Asansörün düğmesine basarak ikinci bodruma inin. Burada oyunu kaydederseniz çok iyi olur. Aşağı inince koridordan haritanın güneydoğusundaki köşeye doğru koşun. Amacınız burada bulunan gözlem odası. Burada bir nöbetçi geziniyor ve odanın kapısı kilitli. Zamanlamanızı çok iyi yapmanız gerekiyor. Nöbetçi gider gitmez odanın kilidini açmaya başlayın. Kilidi açıp içeri girince kapıyı kapatmayı unutmayın.

Şimdi Generali göreceksiniz. Bir mahkumun etrafında sürekli gezen kişi sizin hedefiniz. Bir süre mahkumun etrafında gezdikten sonra pencerenin önünde duruyor. Çağrı cihazını (Pager) Generalin durduğu yerin yanındaki, tek tarafı cam olan yere bırakın. Şimdi cep telefonunu alın ve odanın arkasındaki köşesine, masa ve geldiğiniz yer arasına saklanın. 9mm'yi alın ve bekleyin. General cihazın sesini duyacak ve eğilip onu alacak. Kafasından tek kurşunla vurmak en kolay yol. Aksi takdirde alarmlar çalabilir.

İşiniz bitince nöbetçinin odaya girmesini bekleyecek, o girince de sorgu odasına geçeceksiniz.

Aradaki sinematik bittikten sonra kuzeydeki odadan asansöre doğru koşun. Düğmeye basın. Burada çok dikkatli olmanız lazım, çünkü kendinizi patlama zamanına göre planlamalısınız. Buradaki nöbetçiyi patlama noktasından mümkün olduğu kadar uzak tutmaya çalışın. Bunun bir yolu nöbetçinin kitap okuduğu masanın yanında beklemek. Fakat göremeyeceği şekilde durmanız gerekiyor. Unutmadan kurtardığınız ajan arkanızda sizle beraber hareket ediyor. Bombanın olduğu odaya girin ve duvara baktığınızda sağ tarafınızda kalan yeşil kutuya yürüyün. Detonatörü alın. Burada kesinlikle oyunu kaydedin ve bombayı patlattıktan sonra kaçmaya hazır olun.

Bomba patlar patlamaz delikten dışarı koşun. Sola dönün, köprünün üzerinden giderek sağa dönün. Diğer köprüyü de geçtikten sonra sola dönün. Buradan da ilk sağa dönmeniz gerekiyor. Eğer bunları doğru yaparsanız kaçırdığınız elemanla aranızdaki fark yaklaşık 3 saniye oluyor. Tabi siz öndesiniz. Yine bir sinematik başlayacak. Ajan 47 burada ne kadar profesyonel bir katil olduğunu ispatlayacak ama yeteneklerini geliştirmesi gerektiğini de göz ardı etmeyecek.

Bu bölümde de alternatif yollar var. Bunlardan biri oyunun ilk başındaki kamyonun arkasına binip olay yerine gitmek.

INVITATION TO A PARTY

Amaçlar: Generali öldürmek. Evrak çantasını ele geçirmek. Spetznas ajanını öldürmek.

Başlar başlamaz elinizdeki AK47'yi bırakın ve merdivenlerden yukarı çıkın. En tepeye vardığınızda sneak moduna girin. Birkaç adım ötenizde bir uşak var. Taş havuzun etrafından dolanın ve iğne ile işini bitirin. Anahtarlarını ve elbisesini alarak dar olan yoldan caddeye çıkın ve diğer tarafa geçin. Malzemelerin bulunduğu noktaya gidin ve zehiri alın. Malikanenin girişine doğru koşun. Sağdaki garaj yolundan aşağı inin. Buradan geçin ve mutfağa ulaşın.

Diğer bir yol ise şu: AK47'yi bırakın ve yukarı doğru çıkın. İğne ile aynı şeyi yapın ama bu sefer tam doz değil, üç şişe kadar uygulayın. Anahtarı alın ve biraz önce anlattığım şeylerin aynısını yapın. Fakat bu sefer zehiri aldıktan sonra sağ ön girişe doğru koşun. Burayı açın ve duvarın karşısından sağa doğru koşun. Haritadan baktığınızda hemen kuzeyinizde bir nöbetçi var. Üzülmeyin, solunuzdaki eleman ağaçlardan dolayı sizi göremiyor. Kuzeyinizdeki nöbetçi batıya doğru yürümeye başlayınca siz de doğudaki duvar boyunca kuzeye doğru koşun. Ağaca ulaştığınız zaman arkadan dolanın. Burada iğne kullanmanız gerekecek. Kapıya vardığınızda sneak moduna girin ve anahtar deliğinden bakın. Eğer bir koruma görürseniz kapıyı açın ve arkasından yürüyün. Merak etmeyin onu yakalayabilirsiniz. Eğer çok uzaktaysa susturuculu 9mm'nizi çıkarın ve etrafınızdaki ampullere ateş edin. Bu, korumanın sizi görmesini engeller. Çömelmeniz yeterli olacaktır. Kapıdan ikinci defa geçmesini bekleyin, ilk geçişte hareket ederseniz diğer nöbetçi fark edecektir. SMG'yi alın ve sonra soldaki ilk kapıdan girin. Uşağın kıyafetlerini giyinin ve sonra mutfağın içine girin.





Buraya kadar bu iki yoldan birini kullanabilirsiniz. Eğer oyun içinde herhangi bir zaman "The Ambassador has opened the safe." mesajını görürseniz nöbetçilerin sizi göremeyeceği bir yer bulun ve haritanızı açın. Büyükelçinin olduğu odayı görün. Ama buraya sonra gideceksiniz unutmayın.

Oyuna tekrar dönelim. Mutfaktan bir şampanya bardağı alın. Bardağı fırının arkasındaki tezgahta bulabilirsiniz. Sonra güneydeki kapılardan birine doğru yönelin. Yukarı gidin ve burada tam orta noktada durun. Bardağı ve zehiri çıkartın, zehiri bardağa doldurun. Yukarı doğru çıkmaya devam edin ve kapıyı açın. İki sıra merdiven göreceksiniz. Ortada ise bir kapı olacak. Kapıdan geçin ve partiye dalın. Piyanonun karşı tarafında bulunan batıdaki kapıya doğru yönelin ve holden aşağıya doğru yürümeye başlayın. Yine bir kaç tane kapı göreceksiniz. Bunların önünde durun ve bekleyin. Eğer haritaya bakarsanız içerde masum bir insanın olduğunu göreceksiniz. Generalin size doğru gelmesine izin verin. General bardağı sizden alacaktır.

Şimdi de büyükelçinin kasayı açtığı odanın yanındaki odaya gidin. Eğer ikinci kattaysa çıkmak için ön kapının yanındaki büyük merdivenleri kullanmayın. Bunun yerine birinci katın en batı tarafına gidin çünkü burada da merdivenler var. Onları kullanın ve kasanın bulunduğu odaya doğru gidin. Tedbirli olun, eğer büyük merdivenlerin başındaki koruma sizi görürse kötü olur. Kasanın bulunduğu odanın yanındaki odaya girince bir kapı göreceksiniz. Bu kapı kasanın olduğu odaya geçişinizi sağlayacak. Silahınızı seçin ve anahtar deliğinden bakın. Spetznas ajanını ve büyükelçiyi kasayı açmaya çalışırken görürseniz hemen sneak moduna girin ve kapıyı açın. Spetznas ajanı büyükelçiyi öldürene kadar bekleyin. Öldürdükten sonra ajanın takip edin. Silahınızı çıkarın ve evrak çantasını alın. İsterseniz orada çikolatalar da var. Sonra tekrar bota dönün. Eğer uşaktan elbisesini aldıysanız ön kapıya doğru gidin ve doğu kapısından çıkın. Hatırlarsanız bu sizin geldiğiniz kapıydı. Eğer almadıysanız, garaja doğru gidin ama unutmayın, koşmamalısınız.

TRACKING HAYAMOTO

Amaçlar: Hayamoto'yu öldürmek. Cesedine izleme cihazı yerleştirmek.

Haritanızı açın ve bekleyin. Nöbetçiyi ön kapıda gördüğünüz zaman içeri girin. Duvar boyunca doğuya doğru yürüyün ve koşarak karşıya geçin.

Garaj kapısını açıp içeri girin ve tekrar kapatın. Zamanlamanız iyiyse ve haritayı iyi okuduysanız kimse sizi fark edemez. Burada dikkatli olmanız gerekecek. Kapının yanında bir çöp kutusu var ve tam ortada bir araba var. İğneyi çıkarın ve arabaya doğru yürüyün. Arabanın kornasını çalabilmeniz lazım. Çöp tenekesinin üzerinden geçin. Birkaç saniye sonra bir koruma kapıyı açacak ve arabaya doğru *yürümeye başlayacak*. Sneak mode'una girin ve iğne ile işini bitirin.

Elbiselerini alın ve garajın batısına yönelin. Odalardan geçerek ilerleyin ama koridoru kullanmayın. Güneydeki büyük salona girmeden en uzak yoldan yani gidebildiğiniz kadar en batıdan gitmeye devam edin. Bu arada haritanızı sürekli kontrol edin. Çünkü ön kapıdan koridora giren bir koruma olacaktır. Güneye doğru gidin, kağıt kapıdan geçin ve yanında bulunan tahta olan kapıyı açın. Şimdi koşma zamanı, çünkü çok az bir vaktiniz var.

Kuzeydoğuda bulunan ünlem işaretine doğru koşun. Burası bir depo. Fıçının üzerinde duran bir Fugu balığı göreceksiniz. Gidin ve onu kesin (yanına gittiğinizde böyle bir seçeneğin olduğunu göreceksiniz). Geldiğiniz mutfağa tekrar gidin ve balığı verici ile birlikte tabağa güzelce bırakın. Şimdi hemen geldiğiniz yerden geri çıkın. Garaja tekrar gideceksiniz. Fakat güneydeki salonda bulunan nöbetçiye dikkat etmeniz gerekiyor.

Garajın içine girince haritanıza bakın ve garajın dışındaki gelişmeleri takip edin. Ön kapıdaki nöbetçinin gitmesini bekleyin. Kapıyı açın ve garajdan çıkın. Güneyde bulunan kayanın arkasına gizlenin. Arkasından yürüyün ve tekrar haritaya bakın. Biraz bekledikten sonra ön kapı nöbetçisi



tekrar gelecek. Hareket etmeyin, çünkü tüm nöbetçiler şüpheli bir bodyguard arıyorlar. Nöbetçi ikinci defa gittiğinde hazır olun ve burada oyunu kaydedin. Nöbetçi biraz sonra tekrar gelecek ve sizin arkasına saklandığınız kayaya yönelecektir. Sneak moda girin batınızda kalan çalılıkların arkasına saklanın. Bütün bunların hepsini görünmeden yapmanız gerekiyor. Başaramazsanız kaydınızı yükleyin ve bu sefer biraz daha bekleyin. Çalılıklar bittiği zaman sneak modundan çıkın ve ön kapıdan koşarak çıkın.

HIDDEN VALLEY

Amaçlar: Gereken malzemeleri almak. Vadinin diğer tarafına geçmek.

Bu ve bundan sonraki bölümde karşınıza Psişik Ninjalar çıkacak. Bu ninjalar ne giyerseniz giyin sizin kimliğinizi anlayabiliyorlar. Bu yüzden bu bölümde ninjalar kimliğinizi anlarlarsa yapabileceğiniz tek şey onları bir güzel vurmak. Bir sonraki bölümde ise işler değişecek. İğne kullanarak onları alt edebileceksiniz.

Bölüm başında kendinizi bir bahçenin kenarında buluyorsunuz. Yarısı kesilmiş ağaçların bulunduğu yere kadar gidin. Muhtemelen bir araba bu ağaçları bu hale getirmiş olabilir. Dürbünlerinizi çıkarın ve güneydeki sniper kulesine bakın. Eğer dikkatli olmazsanız oradaki sniper sizi tek kurşunla indirebilir. Yaklaşık her 10-15 saniyede bu eleman arkasını dönüyor ve silahıyla uğraşıyor. Bu arada sizin yapmanız gereken ise diğer ağaç kümesine hızla gitmek. Ağaçların arasında gezerken yine bu tuhaf ağaçlardan görünce biraz önce yaptıklarımızın aynısını yapacağız. Sonunda güneye doğru koşarak binanın arkasına varacağız.

Buraya varınca batıya doğru gidin. Burada bir kamyon göreceksiniz. Haritaya bakarak buradaki korumanın hareketlerini takip edin. Burada yine her zamanki gibi iğne kullanacağız. Aman dikkatli kullanın çünkü daha 3 görev var. Bu elemanı halletmenin diğer bir yolu ise kafasına silahla vurmak ama çok riskli, çünkü hemen geri kalkabiliyor. Buradaki tatar yayını ve okları alın. Elbisesini giymenize gerek yok ama isterseniz giyin. Buradan barakaya doğru koşun. Dikkatli olun çünkü bu barakanın da bir nöbetçisi var. Merdivenden aşağı inin.

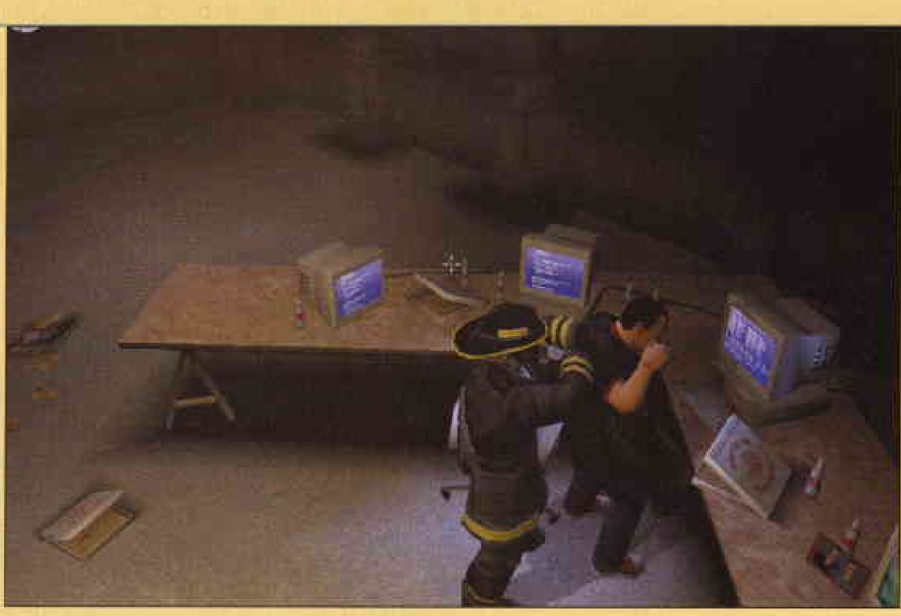
Bu odada elinizde iğne ile bekleyin. Siyah ninja kıyafetli bir adam gelecek. Onu halledin ve kıyafetini alın. Kapıdan dışarı doğru yürüyün ve orada bekleyin. Burada kamyonlar göreceksiniz. Sağınızdan geçen kamyonun arkasına zıplayın. Şimdi haritaya bakın. Haritanın ortasında bir yığın koruma göreceksiniz. İşte burası kamyonları kontrol ettikleri nokta. Kamyon buraya gelmeden kamyondan inin. Hemen kenardaki merdiveni kullanarak yukarı çıkın. Tekrar haritaya bakın, yukarı çıkınca tünel girişini göreceksiniz. Fakat burada baştan bahsettiğim ninjalardan olacak. Burada oyunu kaydedin ve ninjanın yanına gidin. Kendinize geniş bir manevra alanı yaratın. Eğer size doğru koşarsa iğne ile etkisiz hale getirin. Merdivenlerden aşağı inin ve tekrar kamyonun arkasına zıplayın. Belki bir koruma kamyonu kontrol edebilir. Eğer etmezse kamyondan inin ve çıkışa gidin. Ama tersi olursa oyunu tekrar yükleyin ve zaman geçirerek tekrar deneyin.



AT THE GATES

Amaçlar: Brifing için kaleye gitmek. Güvenlik sisteminin jeneratörlerini kapatmak. Fark edilmemek.

Oyunun başında garip şeyler oluyor ve daha önce çaldığınız uygun kıyafeti kaybediyorsunuz. Güneydoğunuzda tepede ormanlık bir alan var ve burada da o garip ninjalardan var. Yavaş yavaş yak-



laşın. Bir ağacın arkasına gizlenin ve ne şekilde hareket ettiğini gözlemleyin, biraz sabır gerekiyor. Eğer sizi görürse oyuna tekrar başlayın. Bunu yaparken sneak modunda olmanız daha iyi olur.

Şimdi tekrar bir kıyafetiniz oldu. Sağınızdaki duvarın dibinden kaleye doğru koşmaya devam edin. Sol tarafınızda ninjalar var ve bunların tam ortasında gidebileceğiniz bir yol var. Eğer beceremezseniz güneydeki duvardan ninjanın ilgisini çekin, o da sizin kimliğinizi anlasın. Sonra da iğne ile işini bitirin. Fazla kullanmayın çünkü ileride lazım olacak.

Oyunun başındaki gibi kuzeye doğru gitmeye devam edin. Küçük bir tepe göreceksiniz. Burada birinci jeneratör var. İki seçeneğiniz var: iyi bir sniper atışı ile havaya uçurmak ya da sadece kapatmak. Eğer patlatırsanız çok gürültü çıkar, unutmayın. İlerideki nöbetçinin yanına gidin. Sizi tanımaya çalışacak. Bu sırada yine iğne kullanın. Jeneratörü kapatın. İşiniz bitince ön kapıya doğru gidin ama elinizde silah olmasın. Haritadan içerinin durumuna bakın. Bir grup sniper'ın sizi haklamak için hazırlandığını göreceksiniz. Sizi görüyorlar fakat siz gitmeyin. Gitmek yerine girişteki salonun içindeki korumayı bulun. Ona görünmeden bekleyin. Batıdaki gizli bir kapıdan geçtiğini göreceksiniz. O gidince siz de doğudaki gizli kapıdan geçin. Merdivenlerden yukarı çıkın ve gördüğünüz ilk kapıdan girin. Güneye dönün ve ikinci jeneratöre doğru yürüyün. Kapatın ve nöbetçinin geri gelmesini bekleyin. Taşın arkasına saklanın. İçeri girdiğinde tekrar aynı yoldan girişe gidin.

Nöbetçinin doğudaki gizli kapıdan geçmesini bekleyin ve batıdaki gizli kapıdan geçin. Merdivenlerden yukarı çıkın. Soldaki rampadan yukarı yürüyün. İlk sağdan dönün ve haritanızdan çıkışı bulun. Buradaki nöbetçinin üzerinde iğne kullanın.

SHOGUN SHOWDOWN

Amaçlar: Shogun'u öldürmek. İzleme sistemini ele geçirmek. Kaçmak.

Eğer elinizde tüfek veya tatar yayı varsa oyunun başında bunlardan kurtulun. Bu bölümde nöbetçiler değişik bir taktik uyguluyorlar. Sizi yavaş ve sessizce izliyorlar, böylece şüphe göstergeniz artmıyor. Bunu önlemek için sık sık durun ve arkanıza bakın.

Oyun başlıyor ve siz gizli tahta bir kapı arıyorsunuz. Basamaklardan çıkarsanız hemen öldürülüyorsunuz. O yüzden bu kapıyı bulup yukarı doğru koşmanız gerekiyor. İğne elinizde kapıya yönelin. Sneak moduna girin. Kapının deliğinden veya haritadan baktığınızda içerde bir ninja göreceksiniz. Size arkasını dönüp uzaklaştığında kapıyı açın ve odaya girin. Şimdi yerdeki tahta kirişlerin üzerinde bekleyin. Tahtaların üzerinden karşıya geçin. Birinci sütuna gidin ve burada kalın. Nöbetçi size doğru yürürken geri dönünce arkasına saklanın ve iğne ile işini bitirin. Mümkün olduğu kadar bu tahta kirişlerin üzerinde kalmaya bakın. Bu durumda elemanı yakalayabilirisiniz. Elbiselerini ve silahını aldıktan sonra vücudunu geldiğiniz gizli deliğe sürükleyin. Bunları yaparken tahta kirişlerin üzerinde olun yoksa sizi duyarlar.

İşiniz bitince odanın diğer tarafında bulunan basamaklara yönelin. Basamakların dibinden sağa dönün ve kapıdan girin. Holden dümdüz ilerleyin, bir kapıya varacaksınız. Haritaya bakarsanız yan odadaki nöbetçiyi göreceksiniz. Çıkmasını bekleyin ve haritadaki ünlem işaretinin olduğu yere gidin. Buradan anahtar kartı alın. Elinizde silah olmasın. Güneydeki ünlem işaretine doğru gidin. Muhtemelen nöbetçinin şüphesini çekeceksiniz. Üzülmeyin ve yürümeye devam edin. Çünkü o da öyle yapacaktır.

Odaya girdiğinizde satranç oynayan ninjaları boş verin ve lazer kapısına doğru ilerleyin. Açma seçeneğini kullanarak açın. Orada bulunan cephaneleri, bomba ve kumandasını alın. Şimdi helikopterin bulunduğu yere gitmeniz gerekiyor.

Helikoptere giderken nöbetçilerden biri sizi fark edebilir ve sizi izleyebilir. Sizi bombayı yerleştirirken görürse alarmı çalar. O yüzden bir nöbetçi sizi izlerse helikopterin çevresinde daireler çizin. Sonunda bıkacak ve izlemeyecektir. Bombanın, burun kısmının hemen yanına yerleştirilmesi gerekiyor. Bombayı helikopterin soluna ya-



vaşça yerleştirin. Şimdi tekrar gıcırdayan odaya döneceksiniz.

Lazerli kapıya gidin ve açın. Sürekli hareket edin yoksa nöbetçi sizi yakalar. Merdivenlerden aşağı bodrum doğru inin. Haritada iki tane yol görünüyor. Birinde nöbetçi var, bu yüzden diğer yolu kullanacaksınız. Lazerli kapıyı açın. Saat yönünün tersine doğru üzerinde izleme sistemi olan heykelin yanına gidin. İzleme sistemini alın ve geri dönün. Geri dönerken köşedeki .22'yi alın. Merdivenlerden geri dönün.

Burada ilginç bir olay oluyor. Yukarı çıkın. Haritada yeşil göstergeli olan yere gidin. Burada bir fahişe var. Size bir anahtar kartı verecek. Bir işe yaramıyor. Ama 47 hakkında bazı şeyler öğreneceksiniz, şaşırmayın. Şimdi tekrar haritayı açın, sol üst köşede yine ünlem işareti göreceksiniz. Oraya doğru gidin. Burası bir güvenlik istasyonuna dönüşüyor. Shogun, sizin varlığınızdan rahatsız oluyor. Silahsız durumda tüm yolu geri döneceğiz. Gıcırdayan odadan geçerek girişe ulaşın. Bombanın kumandasını çıkarın ve hazırda bekleyin. Buradan helikopterin çalışıp çalışmadığını duyabilirsiniz. Shogun izleme sistemini almak için müzeye doğru gidecek ama bulamayınca karar değiştirip helikoptere koşacak. Size sadece düğmeye basmak kalıyor.



BASEMENT KILLING

Amaçlar: Charlie Sidjan'ı öldürmek. Güvenlik sistemini etkisiz hale getirmek.

Bu bölümde biraz daha dikkatli olmak gerekiyor. Çünkü nöbetçiler iyice panikliyorlar. Oyuna başlar başlamaz güneydoğudaki ünlem işaretine doğru koşun. Yeni bir elbise bulana kadar kimse sizi durdurmayacaktır, merak etmeyin. Odanın önünde bir nöbetçi geziniyor. Zamanlamanızı iyi yapın ve arkasını döndüğünde takip edin. Duşun arka tarafına yürüyün. Nöbetçi perdeden sizi göremeyecek. Nöbetçi oradan ayrılınca dolabı açın ve her şeyi alın. Haritanızı açın ve nöbetçi olup olmadığını kontrol edin. Nöbetçiler gözden kaybolunca ana giriş yoluna doğru ilerleyin.

Hemen kuzeyinizde bir ünlem işareti daha var. Oradaki dolaba girip nöbetçinin dışarı çıkmasını bekleyin. Sonra tekrar dışarı çıkın ve odaya doğru koşun. Oluktan yukarı doğru koşun ve bombayı çıkartın. Bombayı içine bırakın. Sakın harekete geçirmeyin, sadece bırakın. 9mm'nizi de bırakın. Şimdi buradan ayrılın ve ana bölgeye gidin. Şimdi diğer taraftaki erkek banyosuna gidin. En sondaki bölmeye atlayın. Kapıyı kapatın ve biraz iğne hazırlayın.

Pizzacı genç içeri girecek. Yaklaşın ve işini bitirin. Vücudunu biraz daha içeri doğru sürükleyin ve bırakın. Elbiselerini giyin. Sonra da haritanın güneybatısında bulunan ünlem işaretine doğru gidin. Buradaki korumanın çıkmasını bekleyin ve içeri girin. Alacağınız mesajda Charlie Sidjan'ın pizza ısmarladığı söyleniyor. Pizza kutusunu alın ve kuzeydoğudaki asansöre yönelin. Üzerinizde iğne ve boğma teli varken alarm çalmaz.

Asansörle bodruma inin ve haritanızı açın. Amacınız hemen yandaki güvenlik odası. Rampadan aşağı inin, koşarak nöbetçilerin sizi görmesine izin vermeyin. Kilidi açın ve dikkatli olun. Yerde yarısı yenmiş yiyecekler bulacaksınız. Bunların üzerinden sneak modunda geçin. Sidjan sizi duyacak. Yanına gidin ve tel kullanarak öldürün. İşiniz bitince tekrar bodruma dönün.

Şimdi ekipmanlarınızın bulunduğu güneydoğudaki odaya gitmelisiniz. Haritaya bakarsanız bir nöbetçinin burada devriye gezdiğini görürsünüz. Dolaba saklanın ve nöbetçinin gitmesini bekleyin. Odaya girip önceden bıraktığınız 9mm ve duman bombasını alın. Bombayı hazırlayın ve harekete geçirin. Yere bırakın ve biraz önce saklandığınız yere tekrar saklanın.

Bomba patlayınca normal olarak yangın alarmı çalışacak. Bütün nöbetçiler bağırmaya başlayacak. Bu arada siz de pizzayla beraber alt bodruma ineceksiniz. İner inmez küçük güvenlik odasına gidin ve 9mm'nizi çıkartın. Bodruma girerken kullandığınız kapının hemen sağında bulunan terminale ateş edin. Sonra arkanızdaki asansöre binin. Görev tamam.



hilekar

"Yapılan her hile Ozon Tabakası'nda kafam kadar bir deliğin açılmasına sebep olmaktadır."

MASA Ozon Tabakası Araştırma Kurulu Sorumlusu Ozan Tabakan

"Hile yaparsanız burnunuzda motorsikletimi kırarım! Yaparım ederim!"

Level dergisi editörü Mad Dog

WWE Raw (İpuçları)

Fred Durst

Fred Durst'la oynamak için şampiyonaların tamamını kazanın.

Shane McMahon

Shane McMahon'la oynamak için Hardcore şampiyonasını kazanın.

Stephanie McMahon-Helmsley

Stephanie McMahon-Helmsley'la oynamak için Kadınlar Şampiyonası'nı kazanın.

Bubba Ray Dudley'nın gözlükleri (hı ne?)

Bubba Ray Dudley'e girişte saldırın ve gözlükleri düşene kadar ona vurun (bu nasıl bir hiledir!).

Christian'nın gözlükleri (hımm)

Christian'ın girişte burnuna doğru saldırın ve gözlükleri düşene kadar ona vurun (bu da nasıl bir hiledir!).



Worms Blast

1. Tüm gizli karakterler: Başlangıç ekranında (ana menüden bir önceki ekran), Sol Shift'te basılı tutarak; 4 defa yukarı, 3 defa aşağı ve yeniden 5 defa yukarı tuşuna basın.

2. Bonus karakterler: Tüm puzzle level'larını başarıyla bitirin. Daha sonra Volcana level'ının ortasında; Fletcher, Rocky ve Superfrog karakterleri açılacak.

3. Tüm turnuva mod'ları: Puzzle mod'larını oynayın. Alien Attack gibi level'ları tamamlayın. Tournament mod'unda yeni mod'lar açılacak.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

1. Arabaları ucuza satın almak istiyorsanız (her araba 10 dolar), NFSHP2 dizininden cars.ini dosyasını açın ve aşağıdaki değişiklikleri yapın:

price=10
nfsprice=10

Not: Bu işlemi yapmadan önce mutlaka dosyanın yedeğini alın.

2. Ferrari F50:
Full grid ve advanced'ı seçerek bir single race açın. 8 tur sonra Ferrari F50'nin NFS edition'u açılacak.

Lamborgini Diablo 6.0 VT:
Lamborghini Diablo'yu açmak için 2.5 milyon puan toplayın.

McLaren F1:
McLaren F1'in NFS edition'ını açmak için 4 milyon puan toplayın.

McLaren F1 LM:
McLaren F1 LM'in NFS edition'ını açmak için 5 milyon puan toplayın ya da World Championship'i kazanın.

Mercedes CLK GTR:
Mercedes CLK GTR'ın NFS edition'ı ile oynamak istiyorsanız, 4.5 milyon puan toplayın.

Lamborghini Murcielago:
Lamborghini Murcielago'nun NFS edition'ını açmak için 3.5 milyon puan toplayın..

3. `Cars` dizinindeki `cars.ini` dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın ve `mass=` değerini 100 olarak belirleyin. Arabalar hızlanacak.





Beam Breakers

Notepad veya benzeri bir text edit'leme programı kullanarak `config.ini` dosyasını açın ve `Settings` satırını bulup aşağıdaki değişiklikleri yapın.

ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1

Bu işlemi yaptıktan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında uygulayabilirsiniz.

Sonuç	Tuş Kombi.
Sonsuz turbo.	Ctrl + Alt + O
Hasar almazsınız.	Ctrl + Alt + G
Görevi kazanma.	Ctrl + T
Görevi kaybetme.	Ctrl + W
Tüm yardım mesajlarını sıfırlar.	Ctrl + Alt + M
Tüm koleksiyon kutularını sıfırlar.	Ctrl + Alt + C
Düşmanın hızını sabitler.	Ctrl + Alt + E
Hasar.	Ctrl + Alt + D



Zoo Tycoon: Marine Mania

1. Extra money: Oyun sırasında Shift ve 4 tuşlarına aynı anda basın. Bu işlem size 10.000 dolar kazandıracak, ama denizin kirlenmesine neden olacak.

2. Gizli, tek boynuzlu at: Sergilerinizden birinin adını `Xanadu` olarak değiştirin. Hayvanların olduğu ekranda tek boynuzlu bir at meydana çıkacak.



Unreal Tournament 2003

é veya TAB tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
God	God mod.
Amphibious	Su altında nefes alabilirsiniz.
Fly	Uçma mod'u.
Ghost	Duvarlardan geçebilirsiniz.
Walk	Ghost hilesini uyguladıktan sonra normala dönmenizi sağlar.
Invisible	Görünmezliği kapatıp açar.
Teleport	Crosshair'ınız nereye bakıyorsa oraya ışınlanırsınız.
AllAmmo	Tüm silahlar için cephane.
Allweapons	Tüm silahlar.
Loaded	Tüm silahlar ve cephaneleri.
SkipMatch	O anki maçı kazanırsınız ve Ladder'da bir diğer maça geçersiniz.
JumpMatch	Ladder'da istediğiniz bir maça atlarsınız. JumpMatch'in yanına gitmek istediğiniz maç sayısını yazın (43 yazarsanız, ladder: 4, rung: 3'e gidersiniz).



Tiger Woods PGA Tour 2003

1. Hamish'le oynamak: Password yerine `MCRUFF` yazın. Eğer kod'u doğru olarak girdiyseniz, Tiger Woods'un `Oh yeah!` dediğini duyacaksınız.

2. Süper Tiger Woods: Password yerine `SUNDAY` yazın. Eğer kod'u doğru olarak girdiyseniz, Tiger Woods'un `Oh yeah!` dediğini duyacaksınız.



NHL 2003

Bonus oyuncular: Bir oyuncu yaratın ve aşağıdaki isimlerden istediğiniz birisini girin. Girdiğiniz oyuncunun yetenekleri ve istatistikleri tamamlanacak.

Adam Hall	Alfie Michaud	
Barry Richter	Ben Simon	
Blake Bellefeuille	Brad Moran	
Brian Sutherby	Chris Ferraro	Corey
Hirsch	Dave Morisset	David
Nemirovsky	Derek Mackenzie	
Eric Fichaud	Evgeny Konstantinov	
Greg Crozier	Greg Pankewicz	
Guy Hebert	Ivan Huml	
Jakub Cutta	Jason LaBarbera	
Jason Zent	Johan Witehall	
Kay Whitmore	Larry Murphy	
Mark Fitzpatrick	Marquis Mathieu	
Martin Brochu	Matt Herr	
Matt Higgins	Michel Larocque	
Raffi Torres	Rene Corbet	
Rich Parent	Rick Tabaracci	
Sascha Goc	Scott Fankhouser	
Ty Jones	Xavier Delisle	



The Sims: Unleashed

Oyun sırasında Ctrl, Shift ve C tuşlarına aynı anda basarak, ekranın sol tarafında bir kutu çıkmasını sağlayın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.



Kod	Sonuç
rosebud	1000 Simoleons.
hist_add	Aile için yeni bir tarih istatistiği ekler.
prepare_lot	Tamir gerektiren objeleri tamir eder.
crash	Kaza.
edit_char	Bir karakter mod'u yaratır.
interests	Kişisel özellikler.
draw_all_frames off	Animasyonları kaldırır.
draw_all_frames on	Animasyonları aktif hale getirir.
sim_log end	Ağaç kesimini durdurur.
draw_floorable off	Elektrik şebekesini devreden çıkartır.
draw_floorable on	Elektrik şebekesini devreye sokar.
move_objects on	Herhangi bir objeyi hareket ettirir.
browser_failsafe	Browser sorunlarını engeller.
history	Aile tarihini kaydeder.
draw_routes on	Seçili sim'in yolunu görüntüler.
draw_routes off	Seçili sim'in yolunu gizler.

Icewind Dale II

Game config. aracını çalıştırarak hile konsolunun aktif hale gelmesini sağlayın. Sonra, Ctrl ve Tab tuşlarına birlikte basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
ctrlaltdelete:hans()	Seçili grubu istediğiniz yere ışınlar.
ctrlaltdelete:explorearea()	Haritanın tamamı.
ctrlaltdelete:setcurrentxp(sayı)	Seçili karaktere yetenek kazandırır.

2. ctrlaltdelete:enablecheatkeys() kod'unu yazdıktan sonra, oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
Ctrl + C	Chapter'ın girişini tekrar eder.
Ctrl + F	Seçili karakterin kendi çevresinde bir tur atmasını sağlar.
Ctrl + J	Grubu seçtiğiniz yere ışınlar.
Ctrl + Y	Seçili birimi öldürür.
Ctrl + K	Seçili yaratığı öldürür veya karakteri gruptan siler.
Ctrl + R	Seçili karakteri iyileştirir.
Ctrl + U	Yetenek puanı verir.
Ctrl + 1	Zırh level'ını artırır.
Ctrl + 2	Ekranı karartır (RTÜK gibi işte).
Ctrl + 3	Ekranı aydınlatır.
Ctrl + 4	Poligonları gösterir.
Ctrl + 6	O anda seçili karakteri bir sonrakine çevirir.



No One Lives Forever 2

1. T tuşuna basarak aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	**Sonuç**
health	Tosun gibi sağlıklı olursunuz.
armor	Max. zırh.
maphole	Level atlama.
pos	Pozisyonunuzu gösterir.
skillz	Yetenek puanı verir.
poltergeist	Görünmez olursunuz.
god	God mod.
build	Oyunun versiyonunu gösterir.
guns	Tüm silahları alırsınız.
ammo	Tam cephane.
baddaboom	-

2. Registry hilesi: Başlat menü'sünden Çalıştır'a Regedit yazarak Registry'yi açın. Daha sonra, `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0` yolunu izleyin ve `EndGame`i bulup değerini 1 olarak değiştirin.



Alex Ferguson's Player Manager 2002 (Taktikler)

1. Oyuna başlamak için en iyi takımlar: Arsenal, Chelsea, Leeds, Liverpool ve Manchester Utd.

2. Yerlerine göre en iyi oyuncular: Kaleci: Buffon ve Abbiati. Defans: Carragher, Woodgate, Gavin ve Kaladze. Orta saha: Maresca, McPhail, Ambrosini ve Fiore. Forvet: Ravanelli, Sergio, Owen ve Trezeguet.



FIFA 2003

Notepad veya benzeri bir text edit programıyla `soccer.ini` dosyasını açın ve belirtilen hileler için aşağıdaki kod'ları girin. Daha sonra dosyayı kaydederek oyunu normal bir şekilde çalıştırın.

Otomatik marke: AUTO_TACKLING=1

Birebir oyun mod'u: ONE_ON_ONE=1

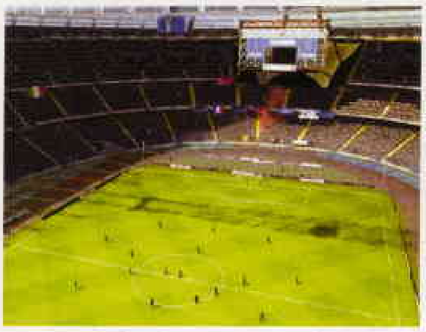
Oyunu bir pencerede çalıştırır: WINDOWED=1

Kaleciler çok daha iyi olur: ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1

Denk takım istatistikleri: CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1

Agresif markajı aktif hale getirir: AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1

Pratik mod'unu açar: PRACTICE_MODE=1



Soldiers of Anarchy

Konsolu açmak için oyun sırasında Enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girebilirsiniz. Eğer kod'u doğru olarak girdiyseniz ekranda bir mesaj çıkacak. Kod'u devre dışı bırakmak istiyorsanız yeniden girin.

Sonuç	**Kod**
Level geçme.	winmission
God mod.	immortalone
Sınırsız cephane.	endlessmunition
Ctrl + Sol mouse	tıkladığınız objeye hasar verir,
Shift + Sol mouse	tıkladığınız objeyi tamir eder.
	hittingandhealing
Oyunun hızını artırmak için	T ve Z tuşlarına basın.
	speedhack
Yer altındayken araştırmacılar her şeye sahip olur (silah vs).	showtrader
-	quitter



Medieval: Total War (Tüm versiyonlar için)

Aşağıdaki kod'ları campaign haritasında girin.

Kod	**Sonuç**
.matteosartori.	Haritanın tamamı.
.deadringer.	1,000,000 Florin.
.mefoundsomeau.	Altın.
.mefoundsomeag.	Gümüş.
.mefoundsomecu.	Bakır.
.viagra.	Demir.
.worksundays.	Hızlı inşaat.
.badgerbunny.	Tüm birimleri ve binaları açar.



BloodRayne

Hileleri aktif hale getirmek için Options ekranına gidin ve Cheat kısmını bulun. Daha sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Sonuç	**Kod**
Parçalanma.	INSANEGIBSMODEGOOD
Sağlık.	ANGRYXXXINSANEHOOKER
Düşmanlar donar.	DONTFARTONOSCAR
God mod.	TRIASSASSINDONTDIE
Juggy mod.	JUGGYDANCESQUAD
Sağlığı yeniler.	LAMEYANKEEDONTFEED
Silahları gösterir.	SHOWMEMYWEAPONS
Zaman.	NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE



CheatStation

İşte size en yeni oyunların en lezzetli hileleri. Soğumadan tüketiniz ki vitaminleri kaçmasın.

Ninja Assault (PS2)

Görev modu ikinci bölüm: Guren' in bölümünü hikaye modunda tamamlayın.
Görev modu üçüncü bölüm: Gunjo' nun bölümünü hikaye modunda tamamlayın.
Görev modu dördüncü bölüm: Aoi' nin bölümünü hikaye modunda tamamlayın.
Görev modu beşinci bölüm: hikaye modunu tamamlayın.
Görev modu final bölümü: görev modundaki tüm bölümleri tamamlayın.
Ateş eğitim modu: hikaye modunda en yüksek skoru elde ederek eğitim modundaki bu mini oyunu açabilirsiniz.
Magnum hikaye modu: final bölümünü tamamlayın.
Shotgun: tüm bonus eğitim görevlerinde "S" derece elde ederseniz hikaye modunda pompalı tüfeğe sahip olursunuz.
Daha fazla kredi: bir bölümde bütün kredilerinizi kaybederseniz bir kredi fazladan alırsınız. Krediniz en fazla 12 olabilir.



FIFA 2003 (PS2)

Seoul stadyumu: International Cyukarı' ı kazanın.
Stade de France stadyumu: Club Championship' i kazanın.

Cabela's Big Game Hunter (PS One)

Ana kod: her şeyi açmak için ana menüde L1 + R1 + L2 + R2' yi basılı tutarken sol, sağ, aşağı, yukarı, sağ, sol, yuvarlak(2) ve kare yapın.

Blood Rayne (PS2)

God mod: hile menüsündeki "God Mode" seçeneğini açmak için "TRIASSASSINDONTDIE" kodunu girin.
Enerji doldurma: "LAMEYANKEEDONTFEED"
Kan & gövde: "ANGRYXXXINSANEHOOKER"
Zaman faktörü: "NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE"
Bölüm seçme: "ONTHELEVEL"
Donmuş düşman: "DONTFARTONOSCAR"
Silahları göster: "SHOWMEMYWEAPONS"
Yıkım: "INSANEGIBSMODEGOOD"
Juggy: "JUGGYDANCESQUAD"
Teşekkür mesajı: "TERMINALREALITYRULES"



Pro Evolution Soccer 2 (PS2)

Klasik Arjantin takımı: Arjantin ile South American Cyukarı' ı kazanın.
Klasik Brezilya takımı: Brezilya ile South American Cyukarı' ı kazanın.
Klasik İngiltere takımı: İngiltere ile European Cyukarı' ı kazanın.
Klasik Fransa takımı: Fransa ile European Cyukarı' ı kazanın.
Klasik Almanya takımı: Almanya ile European Cyukarı' ı kazanın.
Klasik Hollanda takımı: Hollanda ile European Cyukarı' ı kazanın.
Klasik İtalya takımı: İtalya ile European Cyukarı' ı kazanın.
Avryukarıa karması: International Cyukarı' ı herhangi bir takım ile kazanın.
Dünya karması: International League' i herhangi bir takımla kazanın.
Bonus oyuncular: Master League Division 1' i tamamlayarak yeni birkaç oyuncuyu açabilirsiniz. Bütün oyuncuları açmak için üç kere tekrar etmelisiniz.
Gerçekçi suratlar: Japonya ile Asian Cyukarı' ı kazanın. Böylece Edit modda bu takım için daha gerçekçi yüzler çıkacaktır.
İsim söyleme: bir klüp takımı ile Konami Cyukarı' ı kazanın. "Call Name" seçeneği "Edit Clubs" ekranında açılacaktır.



SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:
1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

FIA World Rally Championship Arcade (PS One)

Her şey açık:
8009C7A8 – FFFF

Need For Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)

(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE99FDEEBCD1BE8A
Maksimum NFS Puanı:
DEAE284AC7945D83
Hot pursuit:
Lotus Elise:
CEAF3CD0BCA99B93
CL55 AMG:
CEAF3DD6BCA9C2AB
HSV GTS Coyukarıe:
CEAE37AEBCA99B84
BMW Z8:
CEAE37AABCA99B84
Ferrari 550 Barchetta:
CEAE37B2BCA99B84
Ferrari F50:
CEAE37BABCA99B84
Ford TS50 NSF:
CEAE37A6BCA99B84
Lotus Elise NFS:
CEAE37BEBCA99B84
Benz CL55 AMG NFS:
CEAE378ABCA99B84
Opel Speedster NFS:
CEAF3CD2BCA99B93
Vauxhall VX 220 NFS:
CEAE3792BCA99B84
Jaguar XKR NFS:
CEAE37B6BCA99B84
Ferrari 550 B NFS:
DEAE374ABCA99B84
SVT Cobra R NFS:
CEAE3742BCA99B84
AM V12 Vasnquish NFS:
CEAE3746BCA99B84
Corvette Z06:
CEAE375EBCA99B84
Viper GTS NFS:
CEAE3756BCA99B84
Ferrari F50 NFS:
CEAE379EBCA99B84
Lambo.Diablo 6.0 NFS:
CEAE3752BCA99B84
Lambo Murcielago NFS:
CEAE375ABCA99B84
Porsche911 Turbo NFS:
CEAE374EBCA99B84
P.Carrera GT NFS:
CEAE3766BCA99B84
McLaren F1 LM:
CEAE376ABCA99B84
McLaren F1:
CEAE3762BCA99B84
Benz CLK GTR:
CEAE376EBCA99B84
Polis iken:
BMW M5:
CEAE378EBCA99B84
SVT Cobra R:
CEAE3796BCA99B84
Corvette Z06:
CEAE37A2BCA99B84
Lamborghini Murcielago:
CEAE379ABCA99B84
Select = zaman açık:
0E910B78BCA99A81
DE9C7ED2A209C373
L3 = zaman kapalı:
0E910B78BCA99A80
DE9C7ED2BCA99B83
Sınırsız helikopter:
DE9CAFB6BCA99B83

donanma



nvidia - naber bab nasılsın?
intel - iyidir ya nolsun uğraşıyoruz. senden naber?
nvidia - napalım işte benim geforce fx'i bitirdik, tanıtımını falan yaptık.
intel - hadi yav... nasıl oldu peki?
nvidia - üç sayfa ötede tuğbek anlatmış ya bakarsın ordan.
intel - haa. oldu.
nvidia - senden naber
intel - bende 3ghz işlemci yaptım.
nvidia - deme!
intel - çevir bi 5 sayfa yazdı tuğbek sağolsun. kaparsın belki bişeyler
nvidia - ???







Pentium 4'e Yeni Çipset

kusucam... kusucam... kusucam...

Anlamıyorum bir işlemci için daha kaç tane çipset çıkabilir. Yemin ediyorum artık çipsetlerini kafam almıyor. Hepsi birbirine girdi, karman çorman oldu. Intel de üstüne üstlük bu ay iki tane daha çipset çıkarttı. Neyse ki bunlar özellikli çipsetler. Yoksa yazmaya falan, hiç niyetim yoktu!

Bu yeni çipsetler E7205 ve E7505. Neyse ki isimleri farklı da diğerlerine karışmıyor. Önceden GraniteBay kod adıyla bilinen yeni çipsetler Pentium 4 işlemciler için gerçek bir DDR-RAM çözümü olarak görülüyordu. Yeni çipsetlerden E7505 hakkında bilmeniz gereken tek şey kesinlikle almamanız gerektiği. Zira bu serverlar için üretilmiş bir çipset. E7205 ise kısa sürede masaüstü sistemlerde kendine yer edinebilecek gibi gözüküyor.



Yeni E7205 ilk defa DDR-RAM'li bir sistemde i850 çipseti ve RD-RAM'in performansını yakalamanızı sağlayacak. Bu yeni çipset Çift Kanallı (dual-channel) PC2100 DDR-RAM'leri desteklediğinden Pentium 4'lerin 533MHz'lik BUS yolunu destekleyebiliyor. E7205 günümüzün moda teknolojileri AGP 8x ve Hyper-Threading'i de destekliyor. Beraberinde Intel'in son I/O kontrolörü olan ICH4 ile birlikte geliyor. E7205'in eksikleri ise DDR 333 veya 400 desteklememesi ve fiyatının daha yüksek olması. Öyle görülüyor ki dört dörtlük bir Intel çipseti için daha bir kaç ay bekliyeceğiz.

10Gigabit Ethernet? Glup!

Kim böylesine manyak bir hıza ihtiyaç duyacak bilemiyoruz. Ancak Intel'in geliştirdiği Fiberoptik Kablo kullanan network sistemi saniyede 10 Gigabit veriyi iletebiliyor.

Microsoft Korsanı Vurdu

modchip sahipleri "offline"

Geçtiğimiz aylarda Microsoft'un yeni online oyun sistemi Xbox Live aracılığıyla sistemine modchip taktıran kullanıcıları tespit edip cezalandıracağını söylemiştik. Herkes Microsoft'un bunu yapıp yapmayacağını ve nasıl bir ceza keseceğini merak ediyordu. Xbox Live'ın açılmasıyla birlikte meraklar son bulmuş gibi. Gelen haberler Microsoft'un sisteminde modchip tespit ettiği kullanıcıları Xbox Live'dan sonsuza dek banladığı yönünde.

Her Xbox cihazında ona özel bir kimlik numarası bulunuyor. Bu yüzden Microsoft cihazınızdaki kimlik numarasını banlarsa Xbox'ınız ile bir daha online oynayamıyorsunuz. Can yakıcı!



SONY MPD-AP20U harika!

Yazıyor, Çalıyor, Oynatıyor



Şimdi gözlerinizi kapatıp bir hayal kurun. İnanılmaz güzellikte bir Sony Discman hayal edin. Öyle bir Discman ki MP3 çalabilsin. Hatta hatta DVD'leri okuyabilsin. Düşünsenize bir DVD dolusu MP3 ile dolaştığınızı. Diyelim ki bu cihazı USB 2.0 ile bilgisayarınıza bağladınız. Bir anda 24X bir CD-RW yazıcıya dönüştü. Elektiriğe bile bağlanmadan 9 tane CD yazıverdi size. Peki bu cihazın üzerinde bir de Memorystick yuvası var, bu yolla MP3'leri Memorystick'den çalabiliyor ve bilgisayarınız için bir Memorystick okuyucu olarak çalışıyor desem? Hatta harika bir uzaktan kumandası var kumanda üzerindeki ekrandan ID-Tag bilgilerini görebiliyorsunuz desem? Hatta bilgisayarda rahat kullanın diye bir de craddle'ı var desem? Fiyatı da 299$ gibi böyle bir cihaz için oldukça makul olsa? Evet evet.. haklısınız bu bir rüya. Böyle bir cihazı Sony bile üretmiş olamaz. Bu sadece güzel bir rüya. Şimdi www.sonystyle.com adresine girip MPD-AP20U ismiyle bir aratın ve bu rüyadan uyanın. İnanmak zor da olsa yapılacak tek şey Sony'nin önünde birkez daha saygı ile eğilmek.

Aopen Coştu Bir Kere

Radyolu anakart olur mu?

Aopen anakart pazarında yenilik yaratmak adına olmaz işler yapma serisine devam ediyor. Geçtiğimiz aylarda transistörlü amplikatör tadında bir anakart üreten firma şimdi de FM radyolu bir anakart üretti. Intel 845GE çipsetli anakart AX4GE FM ismini ve sisteme 6-pin bir ribbon kablo ile bağlanan FM Radyo adaptörünü taşıyor. PCI bağlantısı olmadan bracket'lerden birine bağlanan FM Radyo'yu isterseniz Windows'dan isterseniz de hiç işletim sisteminizi açmadan BIOS'dan dinleyebiliyorsunuz. AX4-GE FM aynı özelliği müzik CD'leri için de sunuyor.



Darth Vader'dan PC Olur Mu?

VIA'nın EPIA markasıyla piyasaya sürdüğü yeni Mini-ATX anakartlar o denli küçük ki her türlü fantastik kasanın içine sığabiliyor. Bunu keşfeden bir çılgın bir hediyelik eşya dükkanından kaptığı plastik Darth Vader büstünü bilgisayara çevirivermiş. Ekran kartının On-board olması ve sadece bir PCI slotuna sahip olması dışında normal bir nilgisayardan hiç bir eksiği yok Darth Vader'ın.



ELSA'yı Kimler Kaptı!!!

Eski dost parça parça satıldı



Bir zamanların tartışmasız en prestijli ekran kartı ve modem üreticisinin akıbeti belli oldu. ELSA bu senenin başlarında borç içinde iflas etmiş ve borçların ödenebilmesi için satışa çıkarılmıştı. Ama kimse şirketi almak istemeyince şirket parça parça satıldı.

O efsanevi modem markaları Viaconnect ve Microlink çalışanlarına verilirken tüm domain isimleri, "ELSA" markası ve ekran kartı markaları "Gladiac", "Winner", "Synergy" ve "Gloria" Neue ELSA (Almanca Yeni ELSA) isimli bir şirkete satıldı.

Son günlerinde NVIDIA'nın en sıkı iş ortaklarındna biri olan, profesyonel pazarda NVIDIA ile ortaklaşa çalışan ELSA'nın yeni sahipleri hiç vakit kaybetmeden Gladiac ve Winner adı altında ekran kartlarını piyasaya sürdüler. Ama işin ilginci her iki yeni kartta ATI çiplerini taşıyor. Üstelik Radeon 9700 Pro çipsetli yeni Gladiac direkt olarak ATI'ın üretimi.

Kısacası ismi birilerinin elinde kalsa da o bildiğimiz ELSA artık tamamen tarihe karıştı. Bu arada uyanık Neue ELSA firması nasıl olsa sağlam markayız zihniyetiyle kartlarını piyasa fiyatının üzerinde satıyormuş. Ne diyelim Allah ıslah etsin.

Daha hızlı Celeron

Pentium 4 3Ghz'i açında Celeron yanında iyice bir ezildi. Ama hakkını yememli, abisinin izinden hızla ilerleyen Celeron 2.2Ghz'e ulaştı.

Intel'den Oyun Turnuvası

Bazı Oyuncular Zengin Oldu



Intel başından beri profesyonel oyun turnuvalarına destek vermişti. Global politika olarak profesyonel oyunculuğu destekleyen Intel hemen hemen tüm CPL turnuvalarının ve WCG'in ana sponsorlarındandı. Ancak İngiltere'de işi bir adım daha ileri götürüp bugüne kadar düzenlenmiş en büyük İngiliz turnuvasını kendi elleriyle düzenlemiş. Üstelik büyük para ödülü de tam 25.000 Pound. Turnuva oyunlarının Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstien ve Warcraft III olması da Intel'in oyunlardaki vahşet konusundaki çekingenliğini yendiğini gösteriyor. Hatırlarsanız geçtiğimiz aylarda Intel Türkiye'de bizimle birlikte bir oldukça iyi bir Colin McRae turnuvası düzenlemişti. Bu desteklerin boşa gideceğini hiç sanmam. Ne demiş şair? "Oyuncuları destekleyeni, oyuncularda destekler".

800MHz FSB Yolda

Çok kafanızı bulandırmamak için Intel vs AMD haberlerini bayağı eliyorum. Ama aklınızda bulunsun iki dev de 2003 içinde işlemci FSB'lerini 800MHz'e çıkaracaklarını açıkladı. Her iki işlemci içinde ana RAM ise DDR 400 olacak. Ayrıca 2003 senesi az önceki haberden görüldüğü üzere 64-bitlik işlemcilerle tanışmamızı sağlayacak. Kısacası fırtına ufukta.

Radeon 9500 Pro Piyasada

NVIDIA için zor ATI için tatlı bir dönem

ATI hız kralı Radeon 9700 Pro'nun ardından Radeon 9500 Pro'yu da piyasaya sürdü. Tam DirectX 9 uyumu ve AGP 8X desteği ile Radeon 9500 Pro piyasadaki tüm NVIDIA kartlarından daha iyi. Üstelik fiyatı sadece 199$. Gerçi GeForce4 Ti4600 performans olarak %5-10 arası daha iyi. Ancak teknolojik özellikleri göz önünde tutunca bu birşey ifade etmiyor. Çünkü DirectX 9 destekli oyunlar piyasaya çıktıkça bu denge ciddi biçimde Radeon 9500 Pro lehine değişecek. Yeni bir ekran kartı almayı düşünenlere duyurulur.



Yeni Athlon = Athlon 64

AMD Comdex Fuarı sırasında Clawhammer kod adlı 64-bit'lik yeni işlemcisinin resmi adını duyurdu. Yeni işlemci Athlon 64 olarak anılacak. Pek de yaratıcı değil ha? Clawhammer olsa belki alırdık.

Cep Telefonu Mu? Gameboy Mu?

Yoksa ikisi bir arada mı?

Şu aralar Nokia Game ile oyunseverleri 17:00 – 20:00 arası bilgisayarları başına kitleyen Nokia oyunlar konusunda çok daha ciddi şeylerin peşinde olduğunu gösterdi. Bu sene Yıllık Mobil Internet Konferansın'da gösterime sunulan yeni cihaz N-Gage, cep telefonu ile Gameboy'u birleştiriyor.



Görünüş olarak Gameboy Advance ile bir cep telefonu arasında olan N-Gage daha çok online ve multiplayer oyunlara odaklanacak. Bluetooth teknolojisi sayesinde yakınınızdakilerle kapışırken, cep telefonu operatörünüz üzerinden kıtalar arası daha oyun oynayabileceksiniz. Nokia N-Gage için oyunlar tasarlamaya şimdiden başlamış. Ama bu konuda tek başına değil. Aynı Gameboy gibi hafıza kartuşları ile oyun oynatabilen N-Gage için tüm oyun firmalarının oyun üreteceği söyleniyor. Hatta Nokia Sega ile bu konuda özel bir anlaşma yapmış bile. Konsol işini bir kenara bırakıp iyiden iyiye oyun tasarımına yönelen Sega için oldukça iyi bir fırsat bu. Aklımıza takılan tek soru cihazın Gameboy veya GBA oyunlarını oynatmasının mümkün olup olmayacağı.

Tacını ATI'a kaptıran NVIDIA yeni saldırısına hazırlanıyor. Yeni kral adayıyla ilgili tüm detaylar burada!

Bu seneki E3 ile ilgili donanım haberlerini okuyanlar hatırlar. NVIDIA'nın standına uğramış ve tam anlamıyla elim boş dönmüştüm. GeForce 4'le tanışalı çok da fazla bir zaman olmamasına rağmen GeForce 5 ile ilgili bir şeyler duymayı beklemiştim. Sonuçta NVIDIA'nın geleneksel 6 ayda bir yeni ürün çıkartma startejisi gereği GeForce 5'le ilgili tüm detaylar hazır olmalıydı. Ama stand boş bir odadan ve sıkıcı



standart bir basın sorumlusundan ibaretti. Aradan aylar geçti. Yeni GeForce ile ilgili ortadaki tek şey John Carmack ve Doom III kullanılarak verilen gaz ve ortaya atılan Cine FX isimli bir bir kavramdı. Bu arada ATI, Radeon 9700 ile çok iyi bir iş çıkarıp performans ve teknoloji liderliğini açık farkla kazandı. Şimdi Kasım'ın ortasına gelmemişken nihayet yeni GeForce FX ile ilgili bir şeyler duyduk. Ama elimizdeki tek şey kartla ilgili bilgi. Ortalıkta kartın kendisi falan yok. Muhtemelen Şubat sonları ve belki Mart'a kadar da olmayacak.

Peki NVIDIA'nın bu kadar gecikmesinin sebebi ne? Acaba eski hızlarını kaybettiler mi yoksa gerçkten muhteşem bir kart üzerinde çalıştıklarından mı araya bu kadar gecikme koyuyorlar. Yeni kart bize neler getiriyor? Doom III'ü hiç dertsiz çalıştıracak mı? Hepsine ufak ufak bakalım.

Yeni GeForce ile ilgili ilk sürpriz isminin GeForce 5 olmaması. Yeni kartımız GeForce FX. Bu ismin seçilmiş olmasının iki sebebi var. Birincisi NVIDIA oyunlarda sinema filmlerinin kalitesini yakalayacakları iddasını, bu sefer daha sağlam ortaya koyuyor. Kartın sinema efektlerini vereceği iddiası ismine FX ekini koyuyor. İkinci sebep ise 3Dfx'in kapanmasından sonra oradan gelen mühendislerin ve edinilen ekstra bilgi ve teknolojilerin kullanıldığı ilk kart GeForce FX. Bu isim biraz da 3Dfx'in anısına yani (önce batır sonra an, ilginç).

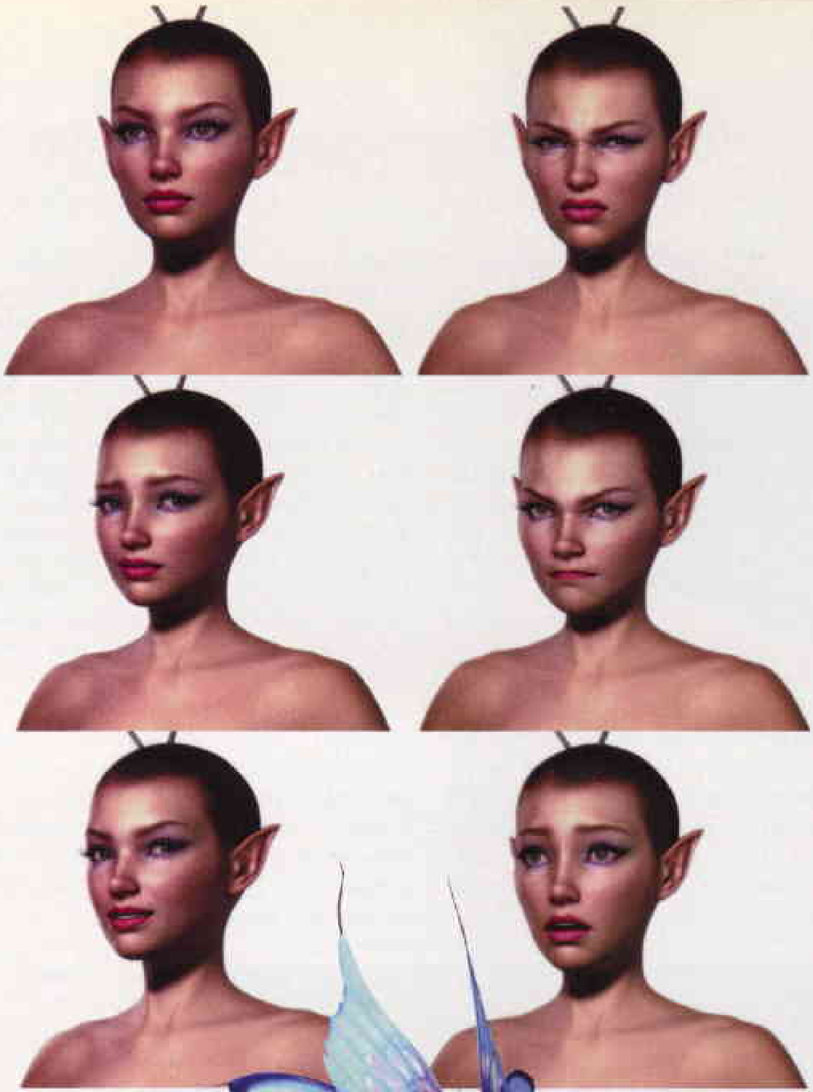
GeForce FX'in Şubat'tan önce piyasada olamamasının sebebi ise tamamen üretimle ilgili sebeplerden. Yeni kart 125 milyon transistör içeriyor. Bu kadar çok transistöre sahip bir çip mevcut teknoloji ile çok büyük oluyor, çok ısınıyor ve çok fazla güç harcıyor. Bu yüzden mevcut anakartların AGP slotuna sağladığı elektrik gücü yeterli olamıyor. Bu nedenle GeForce FX, yeni model Pentium 4'lerde kullanılan 0.13 mikron teknolojisi ile üretiliyor. GeForce 4 ve Radeon 9700 daha eski olan 0.15 mikron teknolojisine sahipti. Bu yüzden şimdi üretim hatlarının yenilenmesi, yeni yatırımlar yapılması gerkeiyor. GeForce FX'i geciktiren bu.

1000 Megahertz RAM

GeForce FX'in hangi modeller ile piyasaya sürüleceği tam olarak açıklanmadı. Ancak en hızlı modelin GeForce FX 5800 Ultra adıyla piyasaya çıkması ve 500MHz çekirdek, 1000MHz RAM hızına sahip olması bekleniyor. Radeon 9700'ün 325MHz çekirdek hızında çalıştığını düşününce GeForce FX'in hız krallığını garantilediğini düşünmek yanlış olmaz. Ama 1Ghz hızında RAM tam anlamıyla dudak uçuklatıcı. Üstelik adından çok sözedilse de henüz hiç kullanılmamış olan DDR2 tipinde olacak bu RAM. Aslına bakarsanız RAM DDR2 değil. Şimdi "hayda lahana turşusu" demeyin hemen. Samsung tarafından özel olarak GeForce FX için geliştirilen bu RAM, henüz tam kesinleşmemiş DDR2 yapısına çok benziyor. Bu denli hızlı olabilmesinin sebebi bu. Ancak DDR2 gibi bir seferde dört bilgi değil, DDR gibi iki bilgi taşıyor. Kısacası DDR ile DDR2 arasında bir yerde. NVIDIA yine pazarlama dehasını kullanıp iş çeviriyor mu?... Bence çeviriyor. Ama 1Ghz gibi uçuk bir hızda çalıştıktan sonra kimin umrunda.

Buradaki tek sorun GeForce FX'in Parhelia ve Radeon 9700'ün tersine 256-bit değil 128-bitlik RAM veriyoluna sahip olması. GeForce FX, GeForce 4'den daha da gelişmiş bir hafıza kontrol sistemine sahip. Ama her biri bağımsız 4 tane 32-bit'lik RAM yolu yerine neden 8 tane yapmadıklarını anlamak mümkün değil. Belki bundan daha fazla RAM hızı, çekirdek hızı dar boğaz oluşturacağından fayda sağlamadı ve NVIDIA 1Ghz RAM'in daha yavaş 256-bit'lik RAM'den performans olarak olmasa bile pazarlama açısından daha faydalı olduğunu düşündü.

GeForce FX'in AGP 8X arayüzünü kullanacağını söylemeye gerek yok heralde. Zaten GeForce4 MX 440 ve Ti 4200 modelleri için AGP 8X destekleyen modeller çıktı çoktan. Hatta duyduğumuza göre yakında GeForce 4 Ti 4400 ve Ti 4600 için de 8X modeller çıkacak. Ama NVIDIA, MX 440 ve Ti 4200'lerde olduğu gibi kart isminin sonuna bir 8X eklemek ile yetinmeyip kartların ismini komple değiştirecekmiş. Yeni modellerin Ti 5800 ve Ti 5800 SE olacağı söyleniyor. Kart aynı kart ve tek fark AGP 8X'in eklenmesi. Üstelik şu an için bu bir performans farkı getirmiyor. Ama Radeon 9700 piyasadaki en hızlı kartken ve NVDIA altı ayda bir ekran kartı çıkaramamışken bu isim değişikliği işlerine geliyor. Bu henüz kesinleşmiş değil ve şimdiden çok ciddi bir tepki aldığı için NVIDIA bu işten cayabilir. Umarız öyle olur, aksi takdirde birilerinin onlara 3Dfx'in neden ve ne denli hızlı battı-



ğını hatırlatması gerekecek.

DirectX 9

Neyse biz GeForce FX'e geri dönelim. GeForce FX'in en büyük özelliği aynı Radeon 9700 gibi DirectX 9 uyumlu tasarlanmış olması. DirectX 9 halen beta aşamasında olsa da yakında çıkmış olacak ve oyunları bir adım ileri götürecek. DirectX 9 pek çok yeni teknolojiyi beraberinde getirmesinin yanı sıra DirectX 8 ile tanıştığımız Vertex ve Pixel Shader'ları yeniden tanımlıyor. Şu an 3D grafiklerin temeli olan Vertex ve Pixel Shader'lar DirectX 9 ile 2.0 versiyonuna gelmiş oluyor ve bütünüyle programlanabilir hale geliyor. Bu iki ahbap shaderların programlanabilir olması demek oyun tasarımcılarının ekran kartlarının sahip olduğu efektleri kullanmaktan kurtulup hayal ettikleri her efekti gerçekleştirebilecek olması. Bu sayede oyun tasarımcıları hiç olmadıkları kadar özgür olacaklar, hayallerini gerçekleştirme önündeki engeller biraz daha kalkmış olacak. Ama burada bir noktayı tekrar vurgulayalım bu GeForce FX'e özel değil. DirectX 9'dan kaynaklanıyor ve Radeon 9700'de aynı özgürlüğü sunuyor. NVIDIA GeForce FX bültenlerinde bir dolu oyun tasarımcısına bir dolu duygusal demeçler verdirerek işi biraz kendine mal etmiş. Ama bu noktada daha güçlü bir kart olması dışında konuyla bir alaksı yok. Her yeni kart daha da güçlü olduğuna göre çok da özel değil.

GeForce FX'in en güçlü olduğu noktalardan biri işte bu Vertex Shader. Shader bu arada Shredder değil yanlışlık olmasın, "Shredder mı? Dalın" diyip kaplumbağa dalışı yapmayın karta. Zira içinde Rocksteady ve Bebop da var... İğrencim biliyorum ama benim de güçlü olduğum nokta bu belki. Neyse ne diyorduk? Ha.. Vertex Shader. GeForce 4'de bulunan iki paralel Vertex Shader DirectX 9 standartlarına uymadığı için GeForce FX için sıfırdan çok daha büyük tek bir Vertex Shader geliştirilmiş. Bu Vertex Shader aynı sürede GeForce 4 Ti4600'den 3 kat daha fazla Vertex hesaplaması yapabiliyor. Ayrıca Vertex Shader 65536 komut setinin kullanıma imkan veriyor. Standart DirectX 9 spesifikasyonu ve Radeon 9700 1024 komut setini desteklediğindne bu noktada GeForce FX'den oldukça zayıflar. Yani GeForce FX Vertex Shader 2.0 standardını desteklemekle kalmayıp ötesine geçiyor. Ama GeForce FX gibi hızlı bir kartta dahi 1000'in üzerinde komut kullandığınızda oyun oynanamayacak kadar yavaş oluyor. Yani pratikte bir yarar söz konusu değil.

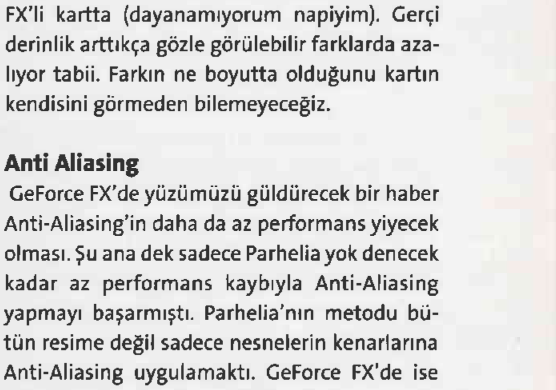
Daha Fazla Teknik Detay

Daha ilgi çekici konulara gelmeden teknik detaylara kabaca bakalım biraz daha. "Teknik teknik... baydık" diyenler üç paragraf atlayabilir. Söz bu arada iğrenç espri falan yapmicam. Hiç bir şey kaçırmayacaksınız.

GeForce FX ile NVIDIA'da 8 Pixel Pipeline'ı kullanmaya başlıyor. Yani Pixel işlemleri (dokular mesela) aynı anda sekiz koldan yapılıyor. GeForce FX'in Pixel Pipeline'ları bir seferde tek doku işleyebiliyor. Bu konuda Radeon 9700 ile aynı yeteneğe sahip. Elbette çekirdek ve RAM hızı yüzünden daha hızlı. Ayrıca yine Radeon 9700 gibi bir pixel'e 16 ayrı doku atayabiliyor. Mesela bu dokulardan biri dokunun rengini, biri parlaklığını, biri üzerine düşen ışığı verebiliyor. Bir noktaya bir dolu doku atayarak çok daha gerçekçi görüntüler yaratmak ilk olarak Parhelia'da ön plana çıkmıştı. Radeon 9700 ve GeForce FX'de daha da gelişiyor bu özellik. NVIDIA'nın sinema kalitesinde 3D grafik iddiası da biraz bu noktadan geliyor. Ayrıca Parhelia'da 32-bit'den daha üstün olan 64-bit'lik yeni bir renk derinliği ile karşılaşmıştık. Radeon 9700 96-bit'lik renk derinliği ile bir adım daha öteye gitmişti. GeForce FX ise 128-bit'lik renk derinliğine sahip. Yani en güzel sarı en güzel lacivert FX'li kartta (dayanamıyorum napiyim). Gerçi derinlik arttıkça gözle görülebilir farklarda azalıyor tabii. Farkın ne boyutta olduğunu kartın kendisini görmeden bilemeyeceğiz.

Anti Aliasing

GeForce FX'de yüzümüzü güldürecek bir haber Anti-Aliasing'in daha da az performans yiyecek olması. Şu ana dek sadece Parhelia yok denecek kadar az performans kaybıyla Anti-Aliasing yapmayı başarmıştı. Parhelia'nın metodu bütün resime değil sadece nesnelerin kenarlarına Anti-Aliasing uygulamaktı. GeForce FX'de ise bambaşka bir sistem var. GPU çekirdeği ile RAM arasına özel bir sıkıştırma ünitesi eklenmiş. Bu ünite çekirdekten çıkan herşeyi 1/4 oranına kadar küçültüp RAM'e öyle yolluyor.Böylece Anti-Aliasing'de problem olan RAM veriyolunda dar boğaz kalkmış oluyor. Bu sıkıştırma metodu Anti-Aliasing açıkken kendini gösteriyor çünkü normal zamanlarda sıkıştırmanın oranı oldukça düşük kalıyor. Umarız artık gözümüzü kırpmadan Anti-Aliasing'i açabileceğiz. Ancak Anti-





Aliasing'i görüntü olarak geliştiren bir teknoloji eklenmemiş. Anti-Aliasing'in 6X ve 8X olarak iki ayrı modu olacak.

Ayrıca Anisotropic Filtering sisteminde de bazı değişiklikler var. GeForce FX aynı GeForce 4 gibi Adaptive Texture Filtering'e sahip. Yani GPU dokuyu, sahneyi ve performansı dikkate alarak Anisotropic Filtering metodunu kendi seçebiliyor. Ancak istenirse bu özellik kapatılıp Bilinear, Trilinear, 8X gibi metodlardan biri de kullanılabiliyor. Ancak Anisotropic Filtering'de hala 8X ile sınırlı.

Doom III Oynatıyo Mu?

Eminim hepiniz GeForce FX'in performansını çok merak ediyorsunuz. Emin olun bende. Kartı elime alıp evirip çevirmeden, üzerinde benchmarklar yapmadan gördüğüm duyduğum hiçbir şeye inanmam. Ama illaki rakam isteyenleriniz varsa şu Doom III performans testine bakarak mutlu olabilirler. Gördüğünüz gibi bu test GeForce FX'in Ti4600'den ikibuçuk kat, Radeon 9700'den ise %40 daha hızlı olduğunu gösteriyor. Ama bu sonuçlar NVIDIA'nın ileri sürdüğü rakamlar ve gözü kapalı inanılacak şeyler değil. Zira testin yapıldığı haritanın ismi bile nvdemo3. Yani Doom III olarak geçse bile her durumda NVIDIA'ya özel yapılmış bir benchmark. Zaten John Carmack'la NVIDIA arasındaki hoş muhabbet ve ortak pazarlama stratejileri kabak tadı vermeye başladı.

Cool Baba Cool'alım



GeForce FX'in yüksek çekirdek ve RAM hızlarını düşününce sağlam bir soğutmaya ihtiyaç duyduğu da açık. Zaten NVIDIA oldukça sağlam bir soğutma da düşünmüş. Tanıtım sırasında kullanılan kartın hem üzerinde hem de altında çekirdek ve RAM'leri kapatacak şekilde geniş bir bakır heatsink var. Bu heatsink'in üzerinde ise egzoz sistemli bir hava soğutması yer alıyor. Bir yerden tanıdık geldi mi? Evet ABIT'in OTES sistemi ile hemen hemen aynı bu soğutma sistemi. Farklı olarak hava kasanın içinden değil dışından alınıyor. Bu hava heatsink'in üzerinden, daha sonra da heatsink'e bağlı olan bakır egzoz kanallarından geçerek dışarı atılıyor. Çok güçlü



bir fanla desteklendiğinden oldukça hızlı dolanan hava bakır aksamla bol bol temas ederek gerekli soğutmayı sağlıyor. Havanın kasanın içinden değil de dışından alınması beni düşündürdü. Hava kasanın içinden alındığında, kasa içinde de ekstra bir sirkülasyon yaratacağından daha faydalı gibi geliyor. Ancak GeForce FX'in soğutma ihtiyacı oldukça yüksek olmalı ki havayı dışardan almayı tercih etmişler.

NVIDIA'nın soğutma ile ilgili doğru yaptığı diğer bir şey ise fan dönüş hızını sürekli kontrol ediyor olması. Böylesine güçlü bir soğutma sistemi çok fazla gürültü yaratacağından GeForce FX kart ısısını sürekli takip ederek gerekli değilse fanın dönüş hızını düşürerek gürültüyü azaltıyor. Yani oyun oynarken fan tam gaz dönerken masa üstünde kullandığınız standart 2D uygulamalarda çok daha az gürültü yaratıyor.

Bunları Kaçtan Satıyorlar

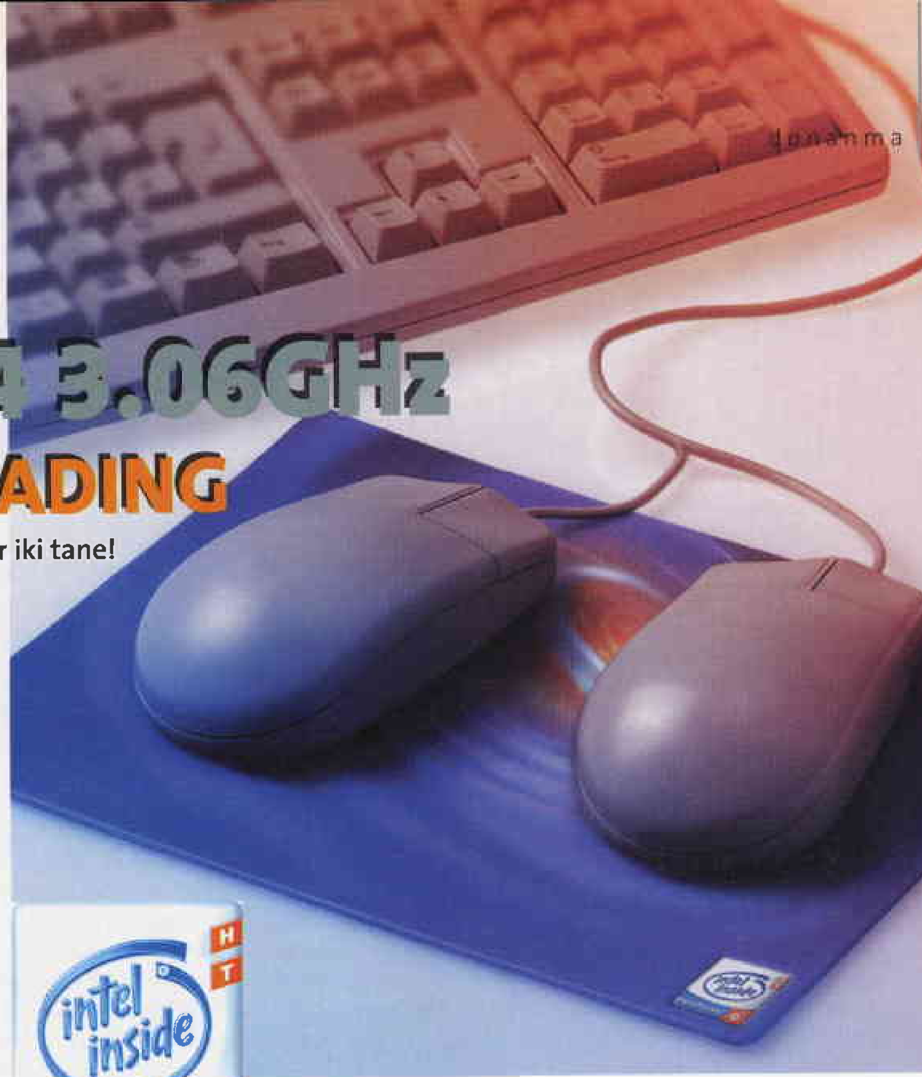
Piyasaya sürülecek olan GeForce FX modelleri dediğim gibi henüz kesinleşmedi. Ancak söylentiler 500MHz hızında çalışacak en hızlı modelin 400$'dan piyasaya sürüleceği yönünde. NVIDIA böylesine hızlı bir kartı 400$'dan piyasaya sürerse ATI'ı oldukça terletecektir. Aslında GeForce 4'den kalan tecrübelerimiz kartın fiyatı en az 499$ olur diyor. Ancak NVIDIA 0.13 mikron kullanmasından kaynaklanan maliyet düşüşünü rekabeti arttırmak için kullanabilir.

Bu en hızlı modelin isminin GeForce FX 5800 olması bekleniyor. Büyük ihtimalle orta seviye için GeForce FX 5200 ve düşük seviyede GeForce FX 550 MX modelleri çıkacaktır. İsimler farklı olabilir tabii. Ancak bu sefer MX modelinin çıkışı baya gecikebilir. Çünkü DirectX 9 uyumluluk logosunu alabilmek için bir kartın çok ciddi şartlara sahip olması gerekiyor. GeForce 4 MX'i çıkarırken NVIDIA GeForce 3'ten bile eski bir teknoloji kullanmıştı. Aynı şeyi GeForce MX'de de yaparsa kartın DirectX 9 uyumlu olamayacağı açık. NVIDIA'nın bu konuda ne strateji izleyeceğini göreceğiz.

Sonuçta Olarak Ne Diyoruz?

GeForce FX'in hepimizin sisteminde görmek isteyeceği bir kart olduğu kesin. Ama ben çok da etkilenmiş hissetmiyorum. Sonuçta piyasada bulunan Radeon 9700'ün sahip olmadığı bir teknolojiye, bir yeniliğe sahip değil GeForce FX. Tersine True Form ve Hardware Displacement Map gibi kilit iki teknolojiden yoksun. Bunun sebebi zamanında ATI'ın N-Patches teknolojisini sırf gurur uğruna GeForce'a eklememiş olmaları.

GeForce FX Radeon 9700'den çok daha hızlı elbette. Ancak iki kartın çıkış tarihleri arasında 6 aya yakın bir süre olduğunu düşünürseniz bu normal. Üstelik bu süre boyunca ATI'ın boş durmayacağı da aşikar. GeForce FX'den kısa süre sonra yeni bir kartla (Radeon 10000 falan olacak heralde) ATI hız krallığını geri alabilir. Üstelik ekran kartı savaşını biraz yakından takip edenler ATI'ın bir sonraki kartını, GeForce FX'in piyasaya çıkışından hemen önce, duyurularak iGeForce FX üzerindeki ilgiyi dağıtmaya çalışacağını tahmin edebilir. ATI'ın önündeki tek engel daha hızlı bir kart için eninde sonunda onların da 0.13 mikrona geçmek zorunda olması. Belki de 2004'de ekran kartları krallığına kimin hükmedeceğini belirleyen bu olacak.



Pentium 4 3.06GHz HYPER-THREADING

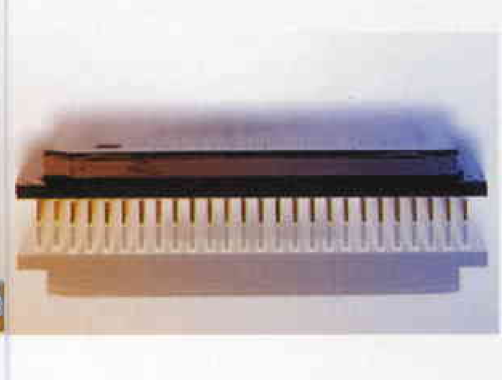
Çarşıdan alırsın bir tane sistem görür iki tane!

Intel hız bariyerlerini aşmaya devam ediyor. Bu senenin başlarında 2Ghz'i aşan Intel biz daha 2002'yi devirmeden 3Ghz'i de deviriyor. Üstelik Intel uzun süreden beri ilk defa yeni bir işlemcisi ile hız artışından fazlasını sunuyor. Pentium 4 3.06Ghz ile birlikte gelen Hyper-Threading teknlojisi uzun süredir işlemci dünyasında gördüğümüz en heyecan verici gelişme.

Peki nedir bu yeni teknoloji? İşlemcilerin içinde komutların uygulanmasından sorumlu birimler vardır. İşlenmesi gereken data RAM'den alınıp bu Uygulama Birimlerine gelir, burada işlenir ve RAM'e geri yollanır. Kimi işlemleri gerçekleştirmek için aynı anda bütün Uygulama Birimleri çalışmak zorundadır. Ama bir işlemcinin gerçekleştirdiği pek çok işlemde bu birimlerin onda biri dahi kullanılmaz. Aslına bakarsınız ortalama olarak bir işlemcideki Uygulama Birimlerini %35 verimlilik ile kullanırız. Burada yanlış anlama olmasın. Bu %35 verimlilik işlemcinin zorlanıp zorlanmaması değil. İşlemcinin asıl işini üstlenen Uygulama Birimlerinin ne kadar kullanıldığıdır. Yani bilgisayarınız kasım kasım kasılırken aslında o çok değerli Uygulama Birimlerinin %90'ı yan gelip yatıyor olabilir. Çünkü o an yapılan iş uygulama birimlerinin %10'unu kullanmaktadır. Şimdi diyeceksiniz ki "Madem bilgisayarım kasılıyor bu kadar, bu hasbi tembel uygulama birimleri de işin ucundan tutsun, biran önce işi bitirseler ya!". Aslına bakarsanız Intel'deki mühendisler bunu yıllardır söyleyip duruyor. Ancak işlemcilerin yapısı gereği işlemciler aynı anda sadece bir iş yapabiliyorlar. Uygulama birimlerinin %99'u o an yan gelip yatıyor olsa bile...

Nihayet Hyper-Threading

Hyper-Threading işte bu sorunu ortadan kaldırmak için geliştirilmiş bir teknoloji. Hyper-Threading'e sahip olan bir işlemci aynı anda iki işi birden yapabiliyor. Diyelim ki bir müzik CD'sini MP3 olarak kaydediyorsunuz. Bu işlem işlemcinizdeki uygulama birimlerinin %34'ünü kullanıyor. Maillerinize bakmak istediniz ve Outlook Express'i çalıştırdınız. Outlook Express'in çalışması için gereken işlemler hemen geriye kalan %66'lık bölüme havale ediliyor. Diyelim ki Outlook Express'in ihtiyacı da %41. Bu durumda işlemci iki programın işlemlerini aynı anda yapıyor ama hala %25'lik bir birim kullanılmamış oluyor. Bu teknoloji sayesinde Intel uygulama birimlerinin verimliliğini %35'ten %50'ye çıkarmış durumda. %15 ekstra performans hiç de fena değil.



Ama Yeni Değil

Hyper-Threading aslında ilk modelden bu yana bütün Pentium 4 işlemcilerin için de mevcuttu. Ama bir dolu uyumluluk sorunu yüzünden kapalı duruyordu. Açıldığında (sizin açabilme şansınız yok) normal uygulamaların performansları ciddi olarak düşüyordu. Yeni Pentium 4 3.06GHz ile bu sorunlar nihayet bütünüyle aşılmış oluyor ve zaten Pentium 4'lerde önceden var olan Hyper-Threading'in açılışı yapılıyor. Ne yazık ki daha önceki modellerde varolan Hyper-Threading'leri bir şekilde sonradan açma şansınız yok.

Pentium 4 3.06GHz'de Hyper-Threading'i açtığınızda Windows işlemcinizi sanki iki ayrı işlemciymiş gibi görüyor. Bu yüzden bu Hyper-Threading iki işlemci destekleyen Windows 2000 ve Windows XP dışındaki sistemlerde kullanılamıyor.

Yalnız Hyper-Threading'ten faydalanabilmeniz için aynı anda iki programın birden çalışıyor olması lazım. Çünkü Windows bir programın işlemlerini ikiye bölüp iki ayrı işlemciye yollayamıyor. Aynı anda iki işlem birden olacak ki iki ayrı yoldan ilerlesinler. Gerçi istisnai sayıda program birden fazla işlemci desteğine sahip ve tek başlarına iki ayrı koldan çalışabiliyorlar. Bunlar daha çok 3D Studio Max gibi profesyonel uygulamalar. Ne yazık ki hiç bir oyunda bu destek yok şu an. Ama gelecekte olacağına kesin gözüyle bakabiliriz. Bu yüzden Hyper-Threading'in bize faydası oyun oynarken geri planda başka bir şeyler çalıştırabilmek olacak şimdilik.



Microsoft
MULTIMEDIA KEYBOARD



Geçen ay Microsoft'un piyasaya yeni klavye ve mouse'lar sürdüğünün haberini vermiştik. Bu ay hemen yeni modelleri ele geçirip inceledik. Microsoft'un yeni Multimedya Klavyesi standart Microsoft klavyelerinin çizgisini bir dolu yeni özellikle zenginleştiriyor. Klavyenin standart klavye planından tek farkı yön tuşlarının CTRL'ye yaklaştırılıp Home-Page Down arasındakilerin de daha kompakt hale getirilmiş olması. Böylece klavyenin eni biraz daraltılmış. Normalde standart klavye planının bozulmasına karşıyımdır. Ama Microsoft bu işi o kadar güzel yapmış ki hiç rahatsız olmadığım gibi üstüne yeni yerleşimi daha da rahat buldum. Home-Page Down tuş gurubu dikey yerleştirilmiş ve Insert tuşu atılarak Delete tuşu büyütülmüş. Çok başarılı bir hareket.

Klavyenin koyu renkteki üst kısmına bir dolu Multimedya özelliği ve kısayol tuşları eklenmiş. Bunlar sırasıyla My Documents, My Pictures ve My Music için kısayol tuşları. Medya oynatıcınız için Mute, Play, Stop, Volume Up/Down, Rewind, Forward tuş grubu ve Medya Player'ı açan tuş. Daha sonra Internet için Mail, Web/Home ve Messanger. Klavyenin sağına doğru biraz daha devam edince daha küçük olan Calculator, Log Off ve Sleep tuşları yer alıyor.

İşinizi kolaylaştıran bu tuşların tümü programlanabilir elbette. Mesela Microsoft Messanger kullanmıyorsanız Messanger tuşuna ICQ'yü atayabiliyorsunuz. Hatta Medya Player tuşlarına bile ne isterseniz atıyorsunuz. Buradaki tek istisna Mute tuşu. Nedense bu tuşa bir şey atama şansınız yok.

Bu F Tuşları Neye Yarar?

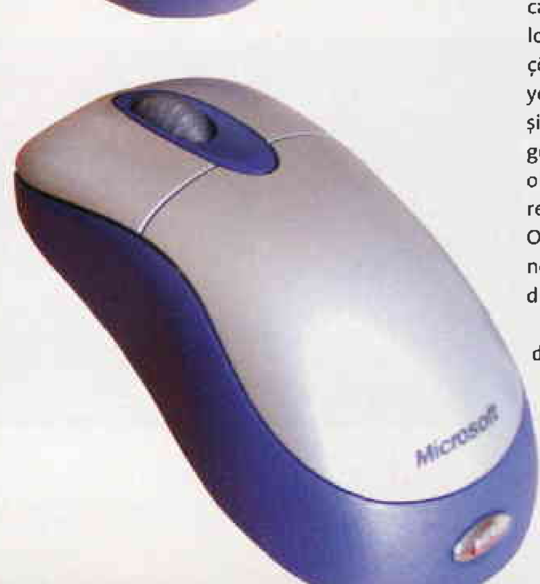
Bu ek tuşlar ne kadar mükemmel işlenmiş olsa bile çok da yeni değiller. Benzer fonksiyonları bugüne kadar bir dolu klavyede gördük. Ancak Microsoft Multimedia Keyboard'da oldukça ilginç bir yenilik var. Klavyenin üst tarafında duran 12 F tuşu genelde kullanılmazlar. Microsoft atıl durumdaki bu 12 tuşu keşfetmiş ve bunlara özellikle ofis kullanımına yönelik yeni fonksiyonlar atamış. Yeni fonksiyonlar sırasıyla Help, Undo, Redo, New, Open, Close, Reply, Forward, Send, Spell, Save ve Print. Bu tuş serisinin sonundaki F Lock tuşu sayesinde standart F fonksiyonları ile yeni fonsksiyonlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bu harika bir buluş. Normalde bu fonksiyonlar için hep CTRL+S gibi kombinasyonlar kullanırdım. Artık tek tuşla işi bitirebiliyoruz. Buradaki tek muhalefetim bu tuşların öncekilerin aksine programlanabilir olmaması. Mesela ben Spell ve Help'i asla kullanmam. Ayrıca F5 tuşunu çok kullandığım için hem F Lock açık hem de kapalıyken yenileme yapsın isterim. Malesef bu imkanlara sahip değiliz. Umarım IntelliType Pro'nun yeni versiyonu ile bu özellik eklenir.

Klavyenin kalitesi ve tuş ergonomisi Microsoft'un klasik başarısını sürdürüyor. Tuşlar sizi asla yormayacak kadar hafif ancak parmak uçlarınızda pelteleşmeyecek kadar tepkisel. Bu özellikle oyunlarda çok önemli. Fazla yumuşak veya fazla sert utşlar tepki sürelerinizi oldukça düşürüp hızlı yorulmanıza yol açabilir.

Microsoft Multimedia Keyboard'un kurulumu da hiç dertsiz. CD'den programı kurduğunuzda yeniden başlatmanıza dahi gerek kalmıyor. Bir de USB bağlantısı olsaydı bu klavyeyi asrın klavyesi ilan edebilirdim.



Wireless OPTICAL MOUSE BLUE



Microsoft'un yeni mouse'u Wireless Optical Mouse Blue açıkçası beni başta çok heyecanlandırdı. Microsoft'un Explorer 3.0 ile optik sorunlarını çözdüğünü biliyorduk. Eğer bu yeni mouse ile kablosuz iletişim sorunları çözülmüş ve ergonomi gelişmişse ne şahane olur diye düşünüyordum. Zira resimlerinden Mouse Wheel Optical gibi düzgün bir ergonomisi olduğu hissini veriyordu.

Ama malesef beklentilerim doğru çıkmadı. Multimedia Keyboard'un aksine Wireless Optical Mouse Blue hayal kırıklığı yarattı. Öncelikle mouse Explorer 3.0'ın tersine sapıtmaya oldukça müsait. Bunun sebebi optik yapı mı yoksa kablosuz iletişim mi söylemek zor. Ayrıca Wireless Optical Mouse Blue ergonomi konusunda da sınıfta kalıyor. Pil olarak daha küçük olan AAA tip yerine AA kullanılmış olması mouse'u çok ağır yapmış. Elinizde oldukça hantal kalıyor, çabuk yoruyor. Ani hareketleri bir türlü tuturamıyorsunuz. Wireless Optical Mouse Blue'u kullanırken çok rahat atabileceğim headshot'ların rakibin resmini çizmekten öteye gidememesi can sıkıcı. Ayrıca benim özürüm mü yoksa mouse'un mu bilinmez sürekli baş ve küçük parmağımı mouse'un altına sıkıştırıp durdum. Daha önce bu başıma gelmediğinden mouse'u suçlamak daha doğru olur sanırım.

Wireless Optical Mouse Blue, Windows'da kullanmak için şık ve güzel bir mouse olabilir. Ama onunla FPS veya RTS oynamanızı tavsiye edemeyeceğim.

Donanım Pazarı

Bu ay NVIDIA, dünya çapında yankı getiren GeForce FX ile eğlene dursun ATI piyasadaki en hızlı kartlara sahip olmanın meyvelerini topluyor. Uzunca bir aradan sonra hem ideal hem de ekonomik sistemde GeForce'lara veda edip ATI'ları selamlıyoruz.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Dijital Center	www.dijitalcenter.com
İhlas Acer	(216) 317 97 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 479 46 46
Sky	(212) 225 68 08
Ufotek	(212) 274 56 60

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Athlon XP 1800+	AMD Athlonxp 2000+	Pentium 4 3.06 GHz
	Boğaziçi/Ebis: 73$	Boğaziçi/Ebis: 95$	Datagate: 735$
Anakart	MSI 6373	ABIT AT7 MAX 2	MS-6545 v 2.0
	Datagate/Multimedya: 119$	Çizgi/Datagate: 195$	Datagate/Multimedya: 175$
Bellek	256 MB DDR-RAM	256MB DDR-RAM Kingston	512MB RD-RAM Kingston
	Fiyatı: 77$	Fiyatı: 77$	Fiyatı: 194$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB	Seagate Baracuda IV 40GB	Seagate Baracuda IV 80GB
	Datagate: 83$	Datagate: 83$	Datagate: 113$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro
	Çizgi: 82$	Fiyatı: 199$	Fiyatı: 395$
Monitör	Samsung 753 Flat	Sony G220 17"	Sony G520 21"
	Boğaziçi: 162$	Fiyatı: 325$	Fiyatı: 945$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In
	Multimedya/SKY: 53$	Multimedya/SKY: 62$	Multimedya/SKY: 62$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	Sound Blaster Audigy DE	Sound Blaster Audigy Platinium
	Kont/Empa/Multimedya: 37$	Kont/Multimedya: 85$	Kont/ Multimedya: 185$
Modem	Apache 56K V90 Internal	APACHE 56k V90 USB	APACHE 56k V90 USB
	Multimedya: 37$	Multimedya: 54$	Multimedya: 54$
Kasa	Genius Venus	Elan Vital T-10	Titanium
	Boğaziçi/Multimedya: 67$	Boğaziçi/Çizgi: 81$	Dijital Center: 293$
Klavye ve	Genius Venus	USB Klavye,Logitech Optical Wheel	Logitech Cord. Freedom Optical
Mouse	(Genius Venus'e Dahil)	Microsoft: 60$	Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**800$**	**1326$**	**3284$**
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	Creative INSPIRE 5300	Creative INSPIRE 5700
	Kont/Multimedya: 59$	Kont/ Multimedya: 109$	Kont/ Multimedya: 329$
Joystick	Microsoft Sidewinder	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW FF2
	Microsoft: 18$	Microsoft: 40$	Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW Presicion 2	Logitech Wingman FF GP
	Microsoft: 58$	Microsoft: 58$	Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40	Plextor 40/12/40	Pioneer DVR-A30
	SKY: 125$	SKY: 125$	SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus	Intel Create & Share	Intel Pocket PC Camera
	Kont/Empa/Multimedya: 38$	Empa: 60$	Empa: 116$

Teknik Servis



Teknik Servislerin Karanlık Prensi Geri Döndü!!!

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Donanım Pazarında didişirken birde Medieval Total War'da karşıma çıkan Bizanslılarla uğraşmaktan yorgun düştüm. MTW incelerken başlayan sıcak çatışma Strateji Ustası ile çatışma olmaktan çıkıp meydan muhrabesine dönüşüverdi. Donanım dünyasındaki soğuk savaşı özlemle anarken sonunda olan oldu ve herkesin gayreti ile Bizans Donanım dünyasına kadar geri çekilmek zorunda kaldı. Bizansın gözüne sokmak üzere aldığım tornavidamı bırakıp geçtim bende klavyemin başına.

jesuskane

Tuğbek merhaba, benim sorumu cevaplasan cevaplasan sen cevaplarsın sanırım (umarım doğru kullanmışımdır). Ben sırf GTA 3 için bilgisayarımı yeniledim ama Windows XP yüzünden oynayamıyorum. Ama XP'nin yedeği olmadığı için de silemiyorum. Şimdi ben ikinci bir Windows yüklesem (mesela Win98) istediğim zaman istediğim Windows' u çalıştırabilir miyim? Herhangi bir sorun çıkar mı? İkinci sorum bende bir hard-disk daha var. Eğer ona Windows 98 yüklersem bilgisayarı açıp jumperları değiştirmeden (biostan olabilir) istediğimi primary istediğimi secondary gösterip böylece istediğim Windows' u çalıştırabilir miyim? (öbür türlü çok zor olur sanırım) Lütfen bana yardım et bir süre daha GTA 3 oynayamazsam çıldıracağım çünkü. Lütfen kendine iyi bak

Mehmet Efruz YALÇIN

Tuğbek geçtiğimiz ay belirttiği gibi parantezlere çekildi. Ben yardımcı olmaya çalışacağım sana. Sistemine ikinci bir Windows yüklemen mümkün. İkinci bir diskin varsa daha da kolay. Normalde birden fazla işletim sistemini legal yollardan kurmak istediğinde versiyonların sırasına göre kurman lazım. Win 98, 2000, XP sırasıyla örneğin. Yani XP kurulu iken 98 CD sini takıp ta kurma şansın yok. Sorunun geri kalanına da cevap olucak bu bölüm iyi oku o yüzden. BIOS'a giriyorsun, boot menüsünden işletim sitemi kurulu olmayan diskini Birinci Boot Cihazı olarak seçiyorsun, kaydedip çıkıyorsun. Sistemin yeniden başladıktan sonra işletim sistemini kuruyorsun. Hangi işletim sistemini kullanmak istersen her seferinde BIOS' tan bu değişikliği yapıyorsun. Ya da işletim sisteminden bağımsız çalışan bir Boot Manager programı kullanabilirsin bu iş için. Bu işlemin dezavantajları, her seferinde BIOS ile uğraşmak durumundasın. İkinci sorun ise ayrı disklerden boot ettiğinde işletim sistemi kurulu olduğu diski C: olarak adlandıracak ve sürücü isimleri iki sistemde farklı olacaktır.





Bu ay GeForce FX duyurulurken pek çok yeni nesil oyunla birlikte yapıldı tanıtımı. İşte bu oyunlardan çarpıcı bir kaç görüntü.





Merhaba Tuğbek,

Benim kafamda bazı sorular var sana sormak istiyorum? İlk önce ben yeni bir PC alacağım bu yüzden sana birkaç soru sormak istiyorum.
1) Sence Intel Pentium 4 2.53 mı yoksa Athlon XP 2800+ mı?
2) Abit IT 7 mi AT7 Max 2 mi? Yoksa i850 Intel mi?
3) Corsair XM S3200 256 MB mı? Yoksa 512 MB RD-RAM mi?
4) Seagate 120GB mı? Yoksa IBM 120 GXP mi?
5) Radeon 9700 Pro mu yoksa Geforce 4 Ti 4600 mü?
5.1) Geforce 5 ne zaman çıkacak onu beklemeli miyim. Ayrıca Radeon 9700 Pro ile kıyaslar mısın?
5.2) Geforce 5 MX, Geforce 4'ten ne kadar üstün?
6) Sence DVD-ROM mu almalı mıyım yoksa, CD-ROM ayrı mı almalıyım? Ayrıca ikisinin okuma kalitesinde bir farklılık var mı ?

Bilgisayarımı şöyle almayı düşünüyorum; Pentium 4 2.53, AT7 MAX 2 (Intel işlemciye Athlon anakart. Aman diyim -TÖ), 512 MB RAM, 120 GB HDD, Radeon 9700 Pro, Aopen 56X CD-ROM, Titanium B-52, SB Live Vaule 5.1. Bu donanım beni kaç yıl idare eder? Çok uzun tuttuysam özür dilerim cevaplarsan sevinirim. Ayrıca DOOM 3'ü çalıştırır mı?

Murat Kahya

Murat uzun tutmamışsın ama dolambaçlı olmuş azıcık. Hızlı sorular hızlı cevaplar;

1) Athlon XP 2800+
2) AMD işlemciye AMD Boar. Yanid AT7 MAX 2
3) Maddi durumun yerindeyse tabii ki Corsair. Zaten RD-RAM Athlon ile çalışmaz.
4) Seagate rulez.
5) Radeon 9700 Pro elbette.

5-1) GeForce 5'in ismi GeForce FX oldu ve Mart'tan önce ülkemize gelmez gibi. O zaman kadar bekleyebiliyorsan bekle tabii. Ama 4 ay dayanamıyorsan çok da dert değil. Performans farkını bugünden söylemek zor.

5-2) GeForce FX MX'in olaup olmayacağı bile kesin değil. Ama muhtemelen Nisan gibi çıkacak.

6) Kullanım alanına bağlı olarak sana kalmış bu. Ama DVD daha kalite bir cihaz ve bence çok daha becerikli.

Bu donanım seni uzun süre idare edicektir.

Ama yukarıdaki cevaplardan sonra bambaşka bir makine toplayacaksın sanırım. DOOM 3'ün de Allah cezasını vericek bilinen hiçbir sistemde çalışmayacak. (sıkıldım Doom sorularından, şahsi değil) (+1 -TÖ)

Selam Tuğbek,

Sana bir kaç tane sorum olacak. Bildiklerini cevaplarsan sevinirim.
1-Benim 128MB ve 32MB olmak üzere iki RAM'im var. Bu RAM'lerın ikisi de bilgisayarda takılı. (Anakartım Gigabyte VIA Socket 370 GA-6VXC7-4X). Benim sorum aslında performans açısından. Yani Anakartta 2 RAM olması bilgisayarı yavaşlatır mı? Sırf 128 MB mı kalsın yoksa ikisi de kalsın mı?
2- Bılgisayarımda WinXP Home (Türkçe) var. Ben bu işletim sistemine 90 dolar verince kendimi kazık yemiş gibi hissettim.Çünkü bir çok programımı çalıştıramıyorum. EasyCd Creator, Adobe Photoshop, Worldcraft (bu çalışıyor ancak bozulmalar meydana geliyor ve ara sıra da hata veriyor). Acaba Servis Pack'i yüklersem düzelir mi? Yoksa illa da teker teker herşeyi yamalamak mı gerekiyor.
3- Konfigürasyonum: P3 600, 160MB RAM, 32MB TNT2. Bu sistemde WindowsXP kullanmak mantıklı mı acaba? :)
Sorularım bu kadar. Cevaplarını e-mail adresime postalarsan sevinirim. Ayrıca dün dergiye gelicektik arkadaşımla ancak yeni taşındığınız yeri bulamadık gelemedim. Olsun başka sefere artık. :) Derginin yapımında ve okunmasında emeği geçen herkese saygılar teşekküler.
BYe!!

Eren Ertuğrul

Selam Eren,
Sana bir kaç tane cevabım olucak. Bildiklerim sadece tabii.
1- Senin 128MB ve 32MB'lık iki RAM'in var. Sen 32'liği uzaklaştır ortamdan, yarardan çok zararı var. Zararı iki adet RAM olması değil zararı muhtemelen 32MB olan eski RAM'in diğerinden yavaş olması.
2- Sen Service Pack'i kur önce sonra dene. Bende bahsi geçen bu programlar sorunsuz çalışmakta çünkü (Ama eski versiyonlarsa XP ile uyumsuz olabilir. Hala çalışmayan varsa yamalamaya bak –TÖ).
3- Sistemin yeterli. Hatta zaten az olan RAM'ini XP Windows 98 den çok daha verimli olarak kullanıcaktır emin o (Ah ben buna muhalifim ama –TÖ)!.
Başka sefer evet. Ben cevapları yazdım sen sorularını yazıp yollarsan sevinirim ama ben ha ne aman uff. Sana da BYE.

Selam Tuğbek,

Yaklaşık bir aydır cehenem azabı çekiyorum. Yurtdışından bir tanıdığım geliyor. İlk başta Dreamcast getirticektim, sonra PS2'ye döndüm, sonra da XBox düşündüm. Ne olursun teknik özeliklerinin dışında hangi konsolda daha çok zevk alırım bana bunu söyle. Oyun bulmak PS 2 kadar rahat değil ama yinede teknolojisi Xbox'ın iyi olduğu için gelecekteki oyunlar Xbox'a çıkcak diye arada kaldım. PS 2'de MGS 2 var gerçi Xbox da da çıktı ama bir site 8.7 vermiş PS 2 versiyonu 9.8. Xbox ta Halo var, Splinter Cell var yani anlatmak istediğim çok zor durumdayım. Hangi konsolu alıyım?

Barış Dokur

Tuğbek abin parantezden yakarışını duyar mı bilemem (duyamam mı –TÖ) ama Barış bir dur yahu. Döne döne ne olmuşsun öyle? Yazıktır günahtır paralama kendini. Bu sorunun cevabı oldukça kolay aslında. Gerçi ben bilemem sen neden zevk alırsın. Hem seni tanıyıp aha bak Barış bunu sever deme şansım da yok. Hiç arada kalma. Dreamcast'i unut yok bu ülkede öyle bir şey (Dünyada da kalmadı zati –TÖ). Xbox'ın geleceği pek bir belirsiz (bizim memleketten bahsediyorum). PS 2 ise, PS 2 işte daha ne düşünüyorsun al sen PS 2. Hem Mercedes, BMW gibi bir şey PS 2, kaybetmez değer falan. Baktın Xbox çeliyor aklını satar onu alırsın bir Xbox ilerde (Playstation 2'deki oyunlar başka yerde yok.)
Umarım sakinleşmişsindir artık. Cehennem azabı çektirmeyin kendinize böyle basit şeyler için canım Allah Allah ya.

Öncelikle Ramazan Ayınızın bolluk ve bereketli, aynı zamanda yüsek tirajlı geçmesini dileyerek sorunumu aktarmak istiyorum. 03/01/2002 tarihinde almış olduğum PC nin özellikleri; Athlon XP 1.6GHz, 266MHz ASUS A7A, 256MB DDR 266MHz, 40GB Seagate 7200 RPM HDD, 64MB ATI Ekran kartı, 17"LG Flatron 775FT Monitör, 16X Pioneer DVD-ROM, SB Live! Value 5.1, 56K INCA MODEM. Sorunum bu sistemi aldığımda fiyatı 1.560.702.000 idi. Fakat aldığımdan bu yana sistem devamlı her türlü oyun, müzik, film, seyrederken ses ve görüntü takılması söz konusu. Makineyi geri götürdüm Creative ses kartının eski sürümünü yükleyip format attılar. Zaten format atınca makinenin düzeleceğini sanan insanlar var. Fakat hala bu sorun giderilmiş değil. Makine canı istediği zaman takılıyor, ister açar açmaz ister 1 saat ister 4 saat. Servise götürünce makina'nın takılmasını beklemiyor ki ben anlatamıyorum adama hani yok bir şey diyor adam oysa evde ben bu sorunu yaşıyorum. Düşünsenize çok önemli bir iş için mail yazıyorsunuz kopyalamadanız haşırt sistem kilitleniyor. Oysa metin çok uzun size kaptırmış yazıyorsunuz. Birde internet bağlanırken "soft k error" diye pencere çıkıyor ama bağlanıyorum nete. Ben bu makinayı parçalamadan lütfen bana yardımcı olun. Resmen "ha kilitlendi ha kilitlenecek" diye paranoyak olup çıkacağım. Birde bu makineyi satarsam değeri ne kadar, söz bir daha size sormadan makine falan almıycam. Ne olur yardım edin sorunun ne olduğunu söyleyebilirseniz en azından servisine gittiğimde çözümleyici imkan bulurum. Şimdiden çok teşekkürler ve başarılar.

İsimsiz

Hayır duaların için teşekkürler. Güzel uzun uzun anlatmışsın derdini umarım kısa cevap tatmin eder seni. Sen git o bilgisayarcı amcanın başına ekşi bir güzel. Her AMD işlemci her Anakart ta düzgün çalışmıyor. Tecrübe ile sabit. Türkiye ye AMD işlemci dağıtan iki firma var. Artık üretildikleri yerden midir nedir bu amcaların getirdikleri işlemciler her board da çalışmıyorlar. Geçtiğimiz ay bilgisayar aldığımız bir arkadaşım da aynı problemi yaşadı satıcıya anlatana kadar canımız çıktı. Sen istediğin kadar düzelt yine anlamsız sorunlar çıkıcaktır başına. Yanlış anlama parçalarda bir sorun olduğundan değil genel bir uyum sorunu olmasından kaynaklanıyor bu. Ben cevaba kısa demiştim di mi yuh bana (Aynı uyumsuzluğu RAM'ler çıkarıyor da olabilir. RAM'ler genelde kalitesiz OEM olduğundan ne iş açacakları belli olmuyor. Bu arkadaş soruna çözüm getirmemekte ısrar ederse telefon numarasını yolla bir -TÖ).

Tekrar merhaba,

Kısa ve öz bir mesaj olucak. Fan hızını nasıl artırabilirim bana açıklar mısın?
Şimdiden teşekkür ederim.

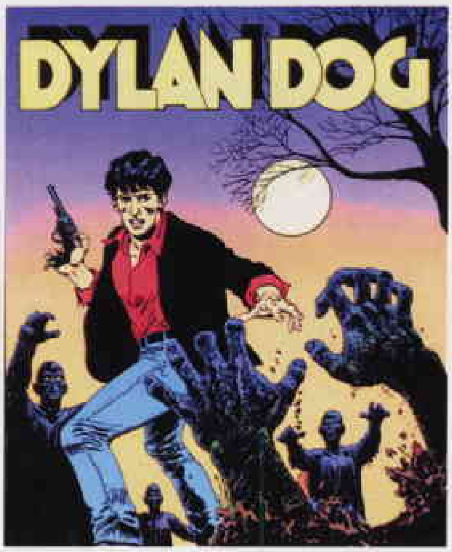
Emre Başpınar

Merhaba Emre,
Kısa ve öz bir cevap sana ÜFLE.
Fan'ın daha hızlı dönmesi yarardan çok zarar vericektir. Fan'ın motoru da ısınan bir şey sonuçta. Fan'ın normal devri yeterli değilse soğutma için ufak bir piyasa araştırması yap. Oldukça iyi fan+soğutucular var piyasada.
Şimdi bu sayfayı terk ederken söylemek istediğim aslında şey ben ama ühüh ama ne ya TUĞBEK ne ya ben mi bozuyorum bütün huzuru ühühühhü. Biliyorum sen de sevmiyorsun beni üüüüühühü (ağlamıyorum gözüme bişi kaçtı, ya da sinirden işte ya da..) Aman neyse boşverin... (Aman duygu sömürüsü de yaparmış aman aman... –TÖ)

neizliyoruznedinliyoruz

► ölüler uyanınca...

Onlar korku sinemasının emektarları; vefakar demirbaşları. Onlar ön saflarda yer alan, kurşunu beynine ilk yiyen, göğüs kafesi ilk yarılan cefakar figüranlar. Kimlerden mi bahsediyorum? Tabii ki yaşayan ölülerden veya evrensel adıyla zombilerden (biz onları 'undead' diye de biliyoruz). Gerçekten zombiler şu ana kadar sayısız filmde, kitapta ve bilgisayar oyununda kullanılmıştır. Peki nedir bu zombi? Nerden çıkmıştır bu uykusuzluk çeken ölüler? Undying'in yaratıcısı Clive Barker onlar için: "Zombiler değişik bir tür çürümüş et" diyor ve "Her şeyden önce beyinsiz, akılsız oluyorlar ve akılsız olan da beni dehşete sürükler..." diye ekliyor. Zombilerin doğuşu hakkında birçok rivayete rastlamak mümkün. En popüler olanları, nükleer santralin birinde başgösteren radyoaktif bir sızıntı, çılgın bir bilim adamının icadı olan bir virüs ve Haiti yöresi sakinlerinin vudu büyüleri.





Her üçü de ölüleri sonsuz uykularından uyandırabilmiş ama bir daha yataklarına geri döndürememiştir. Tabii ortada bu ölülerin uyanık olmasından daha büyük bir sorun var, o da aç olmaları! Genellikle önlerine kim çıkarsa piranha sürüsü gibi saldıran zombiler, bazen de yemek seçerek ille de menüde beyin olsun isterler (herhalde kendilerinde olmadığı için). Laf hazır beyinden açılmışken, onları durdurmanın tek yolu da genellikle kafalarını gövdelerinden ayırmak veya olmayan beyinlerine bir kurşun sıkmaktır (aklınızda bulunsun).

Zombilerin, insanları hem korkutacak, hem de eğlendirecek bir potansiyele sahip olduğunu farkeden George Romero geçiyor kameranın arkasına ve çektiği üçlemeyle sinemada bir 'Yaşayan Ölüler' furyası başlatıyor. Yaşayan Ölülerin günümüze kadar canlı kaldığının ispatlamak için, geçtiğimiz aylarda vizyona giren Resident Evil'ı gösterebiliriz. Zombiler beyazperdeden sonra herhalde en çok çizgi roman alemini arşınlamıştır. Örneğin İtalyan Bonelli Comics tarafından 1986 yılında çıkarılan Dylan Dog: Yaşayan Ölülerin Şafağı, George Romero'nun 1968'de çektiği aynı adlı filme adeta bir saygı duruşudur. Dylan Dog'un yaratıcısı İtalyan (Tiziano Sclavı) ama kendisi İngiliz. O aslında bir süper kahraman değil, sadece her seferinde kendisini doğaüstü olayların içinde bulan bir kabus dedektifi; kötü espirileriyle zombilerin bile kanını donduran yardımcısı Groucho'yu da unutmamak gerek. Tabii kadınları da ihmal etmez Dylan Dog, hem de iki eli kanda olsa bile. Dylan Dog'un ilk iki macerası olan Yaşayan Ölülerin Şafağı ve Karındeşen Jack tek bir kitapta ve ilk defa bayilerimizde. Koleksiyoncular ve korku janrıyla ilgilenenler kesinlikle kaçırmamalı. Kitapta ayrıca Giovanni Scognamillo ve Metin Demirhan gibi türün uzmanlarının da göürşleri yer almakta. Daha ayrıntılı bilgi için cizgiroman.gen.tr adresine göz atalabilirsiniz.

► bu başka fantom

Aranızda eminim Faith No More dinleyenler vardır, daha doğrusu grup dağıldığına göre dinlemiş olanlar. Adamlar gerçekten sıkı ve farklı bir gruptu. Yaptıkları müziği belli bir kategoriye koymak çok zor ve tabii unutmak da. Epic, Midlife Crisis, Evidence grubun bir çırpıda aklıma gelen hitlerinden. Faith No More elbette bir bütündü ama karizmatik vokal Mike Patton her zaman grubun bir adım önünde gibiydi. Nedense grup 1998'de dağıldı ve hayranlarını boynu bükük bıraktı. Ama Mike Patton emekliye ayrılmadı ve yanına Slayer'dan Dave Lombardo'yu ve Melvins'den Buzz Osbourne'u alarak Fantomas'ı kurdu. İsmini bir Fransız çizgi roman kahramanından almış olan Fantomas, avangard, hatta deneysel sayılabilecek bir müzik yapmakta. Grubun son projesi 'The Director's Cut' ise çeşitli film müziklerinin tekrar yorumlanması üstüne kurulu. Baba, Rosemary'nin Bebeği, İkiz Tepeler, Korku Burnu gibi sağlam filmlerin müzikleri ele alınmış. Yalnız Director's Cut kesinlikle bir 'cover soundtrack'

haberiniz var mı?haberiniz

► Cüneyt Arkın Rayden oldu

Evet, aynen öyle oldu. Kült aktörümüz Cüneyt Arkın veya gerçek adıyla Fahrettin Cüretlibatur, bir boru reklamı için, Mortal Kombat aleminden yıldırım tanrısı Rayden oluverdi; yani en azından olmayı denedi (biliyorum bunu yapmam size haksızlık ama dumurumu birileriyle paylaşmalıyım). Reklamı kısaca tasvir etmek gerekirse, Cüneyt Baba beyazları çekmiş bir halde, bizzat kendi icadı karate hamleleriyle çevresindeki plastik borulara bir güzel girişiyor. Uçuyor, kaçıyor ve her boruya ağzının payını veriyor. Ortamsa tah-



min edeceğiniz üzere sisler içinde. Final hareketini de yapıp kamerayı Matrix tadında döndürdükten sonra selamını veriyor ve davudi bir sesten reklamın sloganını ve markanın adını duyuyoruz. Tabii bir süre kendimize gelemiyor ve uzaktan kumandaya hamle yapamıyoruz. Paralize olmak gibi bir şey bu reklamı izlemek. Rayden, Cüneyt Arkın ve plastik borular... sorgulamak imkansız ve bir o kadar da anlamsız. Bu ülkede gerçekten dumurun sonu yok.

► Atılgan Işınlandı

Daha doğrusu taşındı. Hepimizin hayatında en az bir kere, sırf meraktan bile olsa içine adım attığı veya vitrinine göz süzdürdüğü Atılgan Cult Shop yeni yerine taşındı. Merak etmeyin Atlas Pasajı'ndan çok uzaklaşmadı, hala İstiklal'de. Atlas Pasajı'nın arkasından çıkıyor, ilk sağdaki pasaja giriyor (Anabala), alt kata iniyor ve No:16-17'nin kapısını tıklatıyorsunuz. Aklınıza gelebilecek veya gelemeyecek her türlü Manga-Anime ürününü, kült filmi, çizgi roma-

neokuyoruzneyapıyoruz



değil, zaten dinleyince siz de anlayacaksınız. Yorumlar oldukça farklı ve alışılmadık, hatta bazen aşırı derecede sert. Gerçekten birtakım yaratıcı kaygılara sahip bir albüm. Fantomas'ı sadece Faith No More'un hatrına olsa bile denemelisiniz, özellikle ortalıkta bu kadar saçma sapan grup varken. Peki nasıl mı? Maalesef şimdilik sadece Internet üzerinden.

► Kuzulardan Önce

Birkaç ay önce 'Kızıl Ejder'den biraz bahsettiğimi hatırlıyorum ama şans bu ya, biz Dr. Hannibal Lecter'ı beklerken vizyona aynı isimli Jet Li'nin filmi girdi. Hem komik bir rastlantıydı, hem de hevesler kursakta kalmıştı. Neyse ki artık gerçek 'Kızıl Ejder' sinemalarda ve herkesi kanatlarının altına çağırıyor.

Thomas Harris'in dünyaca ünlü üçlemesinin ilk kitabı olan Red Dragon, aslında ikinci kez beyazperdeye uyarlanmakta. İlk defa Michael Mann (Heat, Son Mohikan) tarafından 'Manhunter' ismiyle çekilmişti; iyi bir filmdi ama izleyici tarafından o kadar tutulmamıştı. Şimdiyse yönetmen koltuğunda Brett Ratner (Rush Hour) oturuyor. Kuzuların Sessizliği gerçekten bir başyapıttı. Ardından gelen Hannibal, Ridley Scott'ın etkileyici görüntülerine rağmen aynı havayı yakalayamadı ama yine de gişede iyi iş çıkardı. Kızıl Ejder ise bizi Kuzuların Sessizliği'nin öncesine götürüyor ve her şeyin nasıl başladığına tanıklık ettiriyor.

Film Dr. Lecter'ın (Anthony Hopkins), FBI ajanı Will Graham (Edward Norton) tarafından yakalanışıyla açılıyor. Ajan Graham, 'Yamyam' lakaplı Dr. Lecter'ı hapse yollamış ama kendisi de çok ciddi fiziksel yaralar almıştır. Davanın etkisinden kurtulabilmek için emekli olmuş ve ailesiyle deniz kenarında sakin bir yaşam sürmektedir. Ama dışarıda bir yerlerde bir psikopat şimdiden iki aileyi katletmiş, bir sonraki hamlesini planlamaktadır. Durum böyle olunca FBI şefi Jack Crawford (Harvey Keitel), eski ajan Graham'dan yardım ister. Katilin çetin ceviz olduğunu anlayan Graham da eski dostu (!) Dr. Lecter'ın danışmanlığına başvurur. Böylece derin psikanalizler ve zamana karşı bir mücadele başlamıştır. Dr. Lecter kendisini yakalayan ajana hayranlık duymasına rağmen, ailesini yok ederek intikam almak da istemektedir; uzaktan kumanda edebileceği biri pekala bu işi kendisi için görebilir. Çember daralmakta, Kızıl Ejder evrimini tamamlamaktadır...

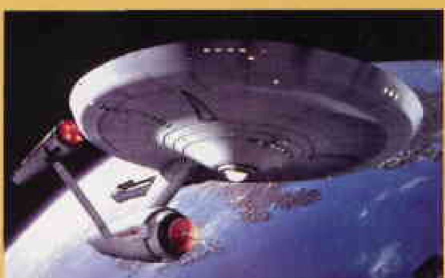


Kızıl Ejder, belki Kuzuların Sessizliği kadar güçlü olmasa da onun temposunda ilerleyen, sağlam bir polisiye-gerilim filmi. Özellikle Hannibal ile karşılaştırınca çok başarılı olduğunu söyleyebilirim. Yönetmen Brett Ratner kitaba filmin başından sonuna kadar sadık kalarak çok iyi bir iş çıkarmış. Kendi egolarını arka planda bırakıp, oyuncuları ön plana çıkarmayı tercih etmiş (zaten elinin altında bu kadar iyi bir kadro varken aksi de düşünülemezdi herhalde). Anthony Hopkins ve Ralph Fiennes, insan bilinçaltının derinliklerindeki sapkın düşünceleri yüzeye çıkarmakta çok başarılı. Edward Norton'un Fight Club benzeri bir performans gösterdiği söylenemez belki ama zaten oynadığı ajan karakterinin sınırları çok belli; Jodie Foster'ınki kadar derin değil. Harvey Keitel, Emily Watson ve Philip Seymour Hoffman biraz kıyıda köşede kalmış gibi ama yine de filme bir hava kattıkları kesin. Oyuncuların hiçbiri birbiriyle yarışmıyor, hepsi rolünü oynamış sonra da arkasına yaslanmış sanki. Ama tabii ki Sir Anthony Hopkins'in filmde ayrı bir karizması var. Bakışları ve ses tonu karşısındaki adeta delip geçiyor; her an avlanmaya hazır bir ifadeye sahip. Eğer seri katil temasını işleyen suç filmlerini seviyorsanız, Kızıl Ejder'i kaçırmayın. Sadece kadrosu için bile görülmeye değer...



Güven Çatak
guven@level.com.tr

var mı?haberiniz var mı?



nı, posteri ve fanzini Atılgan Cult Shop'da bulabilir ve kurcalayabilirsiniz. Ayrıca Metin Demirhan'la muhabbet etme şansınız da her zaman yüksek. İlgili makamlara duyurulur.

► Oscar Aday Adayımız

Her yıl En İyi Yabancı Film dalında Oscar kazanabilmek için Amerika'ya bir film göndeririz. Ama şimdiye kadar maalesef aday adayı olmaktan bir adım öteye gidemedik. Belki de iyi filmler çekiyoruz ama iyi filmler seçemiyoruz. Hint Sineması gibi yılda yüzlerce film çekmediğimize göre bu seçim işi o kadar da zor olmasa gerek. Bu seferki aday adayımızsa, Ümit Ünal'ın ilk uzun metrajı olan "9". Film aynı zamanda Türkiye'de çekilen ilk dijital uzun metrajlı film olma ünvanına sahip. Tamamı dijital kameralarla çekilip, bilgisayar ortamında montajlanan 9, daha sonra sinemalarda gösterilmek üzere filme aktarılmış. Film bir cinayet öyküsü üstüne kurulu. Sokaklarda yatıp kalkan bir kız öldürülür ve olayla ilgisi olduğu sanılan 6 kişi sorguya çekilir... Kadro Ali Poyrazoğlu, Serra Yılmaz, Fikret Kuşkan ve Ozan Güven gibi deneyimli ve ilginç isimlerden oluşmakta. Dijital olmasıysa filme farklı bir hava katmış. Yönetmen Ümit Ünal'ı daha çok senaryolarından (Piano Piano Bacaksız, Amerikalı) ve reklam filmlerinden tanıyoruz. 9 ile iyi bir başlangıç yapmış. Yeni bir Soderbergh mi doğuyor acaba? Elemelerde bol şans, artık şu şeytanın bacağını kırmak gerek.





Gurcan abi
gurcan_abi@sektor8.com

Tekrar merhabalar...

Farketmişsinizdir, iki aydır bir arka plan resmi üzerinde mücadele ediyoruz. Sinan Bey bir türlü sevemedi resimleri. Geçen ay en sevdiğim ressam olan Caravaggio'nun Judith resmini koymuştum. Dergi çıkar çıkmaz "Yandık bittik! Eyvah eyvah!" nidalarıyla yanıma geldi. Neymiş efendim, çocukların rüyasına girecekmiş o resim. Teletubbie (böyle mi yazılıyordu yaa) falan koyarım diyordum ki, yine dayanamayıp kendim bir şeyler yaptım. Umarım bunu beğenirsiniz...

Neyse... Bu arada, Dream Theater konserini de arkamızda bıraktık. Onun hakkında da biraz mırıldanayım... İlk önce şunu söylemeliyim ki, organizasyon süperdi. Konser tam saatinde başladı ve ilk defa konsere zamanında gidip sadece 10 dakika'da içeriye girebildim. Yine de konser öncesi birbirinin üzerine çıkan veya şişe kıran denyolar vardı ama genelde izleyiciler gayet efendiydi ve Dream Theater'a yakışıyorlardı.

Konsere Pull me Under ile giren grubun performansı inanılmazdı. Zaten elemanların herbiri enstrümanlarında kendisini kanıtlamış. Ayrıca grubun seyirciyle iletişimi de çok başarılıydı. Tabii ki iletişim derken, vokalist James LaBrie ve Mike Portnoy'dan bahsediyorum. En gazlı adam da Portnoy'du... Sanırım 30-40 tane baget attı seyirciye. Neredeyse, bir defa kullandığı bageti bir daha kullanmadı. Bir ara seyircinin tekine baget attı ve eleman da Portnoy'a bageti geri attı. Portnoy abimiz de tuttu ve çalmaya devam etti. Sonra birkaç kere daha devam ettirdiler bu olayı. Gayet hoştu... Bence konserin en etkileyici yanı 20 dakikaya yakın bir potbori yapmalarıydı. Vokalsiz, sadece enstrümanlarla takıldılar ve Dream Theater'ın ve Liquid Tension Experiment'in birçok parçasını karışık çaldılar. Konser de 2 saat 45 dakika sürdü. Bis için çırpınanlarıysa dövecektim artık. Çünkü hepimiz yorgunluktan ölmek üzereydik. Herkese hayırlı uğurlu olsun diyorum ve albümlere geçiyorum...

Haa bu arada, bu ay albümler iyice birikti. Kısa kısa geçip hepsini tanıtmak istiyorum bayatlamadan...

Bloodbath

Resurrection Through Carnage

Süper ötesi güzel insan, çalışkan kişilik Mikael Akerfelt süper bir iş daha çıkartmış. Katatonia'dan tanıdığımız Anders Nyström ve Jonas Renkse ile Bloodbath adlı bir yan grup kurmuşlar. Death Metal yapan bu kuzeyli üç cengaver metalci, yeni albümleri Resurrection Through Carnage'ı geçtiğimiz günlerde çıkarttılar. Ben de Opeth'in son albümü için bakınırken farkettim. İyi ki farket-



mişim! Mükemmel bir grup, mükemmel bir albüm.

Öyle öküz Death Metal de değil. Teknik ve çok sağlam riffler var. Yine de bir Opeth veya Katatonia beklememek lazım. Elemanlar nefretlerini kusmuşlar bu albümde. Sözler de öyle duygusal veya sosyal içerikli değil anlayacağınız üzere... Mezarlıklarda kafatasları uçuyor, böcekler arasında yanan ölüler ve kan banyoları...

Death Metal severler kesinlikle almalı bu albümü.

Son şarkı Cry My Name için albümdeki en güzel şarkı diyebilirim. Daha bir melodik falan... Ayrıca; So You Die, The Soulcollector ve Bathe in Blood da ilk dinlemeniz gerekenlerden...

Son zamanlarda çok fazla Death Metal dinlemesem de, bu albümü çok sevdim. Dinlemeden edemez oldum... Tabii sen sınavı kazanama, ev sahibiyle papaz ol, bir de sigarayı bırakmaya çalış bütün bunların üzerine. Al sana süper müzik! Zaten bunları dinlemesem adam dövmeye pazara çıkacağım arsssstık!

Nile

In Their Darkest Shrines

Madem Death Metal'den girdik, son zamanların en sağlam grubu Nile'ı geçmek olmaz (Yav ben bu gruba "nayl" diyemiyorum bir türlü. Yazıldığı gibi "Nile" diyorum). Bloodbath'e Death Metal dedik, ama Nile'ın yanında Hafif Batı Müziği gibi kaldı! Albüm o kadar hızlı ki, şarkılar arasındaki geçişleri yakalayamıyor insan. Hurrr diye bir abanmış elemanlar ooeeeh yani...

Nile'yi daha önceden dinleyenler bilir. Çoğu parçalarında intro'lar vardır ve Mısır mitolojisi üzerine kuruludur. Hatta Amongst the Catacomb of Nephern Ka albümünü çok severim. Daha önce Nile dinlemeyenler varsa bu albümü kesinlikle dinlesinler diyorum.

Bu albümde de olay aynı fakat ilk 15 dakika feleğini şaşırıyor insan. Sonra Unas Slayer of the Gods ile olayı kurtarmaya çalışmışlar ama yine de mükkemmel bir şekilde hızlanıyor şarkı. Zaten "dur-kalk"larla, efektlerle ve sololarla parça 12 dakikaya yakın sürüyor. Daha sonra bir ters bir düz giden Nile, adamı dayak yemişe çeviriyor. Yani hem okşuyor hem dövüyor. Süper bir albüm bence... Kesinlikle, son zamanların en başarılı gruplarından Nile'ye yakışıyor.



W.A.S.P

Dying for the World

"Hala yaşıyor mu?" diyenlere cevap olacak süper bir albüm! Dying for the World'de, hemen hemen herkesin en sevdiği W.A.S.P albümü olan Crimson Idol'a yakın bir performans var. Sertlik desen sertlik, duygu desen duygu... Al işte sana Blackie Lawless...

Albümün açılış parçası olan Shadow Man'in riffleri süper. Bangır bangır Heavy Metal! Devamında My Wicked Heart da çok iyi gidiyor.



Sonra da Hallowed Ground'un solosuna zoom diyorum bu arada. Zamanında en iyi akustik gitar/vokal ödülünü de almış olan Blackie Lawless, albümün sonunda Hallowed Ground'u akustik yorumlamış. Çok da güzel yapmış, ellerine sağlık. Ayrıca Trail of Tears da çok güzel duygusal bir parça. Albüm gerçekten çok sağlam. Heavy Metal dinleyenler hemen gidip alsınlar. W.A.S.P'ı pek tanımayanlar için de iyi bir tanışma fırsatı olabilir.

My Dying Bride
Voice of the Wretched

İşte hayatımın grubu... Müzikte aradığım her şey bu grupta var. Melankoli, duygu, sertlik ve heyecan... Aslında bir albümü diğerini pek tutmasa da Doom'un kralları diyebilirim My Diyng Bride'a. Turn Loose the Swans gibi bir doom albümü daha gelmiş midir piyasaya bilmiyorum. Ve sanırım bu adamların bu rahatıklarını çok seviyorum. Bir albümü saf doom yapıyorlar, sonra bir albümde elektronik öğeler kullanıyorlar. Diğer bir albümde brutal vokal olmuyor, bir diğeri ise deli gibi sert olabiliyor.

Albüme gelince... Krakow'da kaydedilen konserin açılışı She is the Dark ile yapılmış. Daha sonra Turn Loose the Swans ve Cry of Mankind ile devam eden, 10 parça ve 75 dakikalık bir My Dying



Bride ziyafeti... Turn Loose the Swans'dan üç, diğer albümlerden de birer parça seçmişler ki, Towards the Snister demosundan bile Symphonaire Infernus et Spera Empyrium yer almış. My Dying Bride fanları için kaçırılmayacak bir albüm. Ah aah, bir de Türkiye'ye konsere gelseler...

Rotting Christ
Genesis

Peeh, ilk gittiğim konserdi Rotting Christ'in 97'de Kemancı'da verdiği konser. Gençtim, güzeldim; nur-u pak bir metalciydim (o neymiş lan). Çömezlik sınırlarında, daha uzamamış saçlarımla; konser başlamadan ortamda çalan Tiamat, Cradle of Filth ve Moonspell parçalarıyla tüm enerjimi yitirmiştim. Elemanlar sahneye çıktıklarında büyülenmiştim resmen. İlk konserimdi ve ortam inanılmaz hoşuma gitmişti. Konserden çıkışta sanki William Wallace gibi, savaş meydanından ayrılırmışcasına zafer doluydu içim! E milli olmuştum artık...

Zaten o zamanlar bir Extrem Metal patlaması oldu ve konserlerin de arkası geldi. Rotting Christ de her albümden sonra konsere gelir oldu.



Neyse albüme gelelim... Bence her albümde performans kaybeden grup bu albümde biraz toparlamış kendini. Triarchy of Lost Lovers albümündeki gibi sağlam ve sert riffler var albümde. Bir önceki albümleri gibi pek kafa da ütülemiyor. Sade ve sert bir albüm olmuş. Sakisi'in vokalleri yine yırtıcı ve back vokaller de çok güzel oturmuş. Albümdeki parçalar arasında ilk dinleyişte çarpıcı bir şarkı yok. Hepsi birbirine yakın ve akıcı... Fakat "Yok, ben bir iki parça indiririm, ondan sonra alırım albümü." diyorsanız, alın size albümün karakteristik birkaç parçası: In Domine Sathana, Release Me ve Lex Talionis.

Lacuna Coil
Comalies

Yav şimdiye kadar hiç dinlemediğim bir grup bu Lacuna Coil. Öküzlüğüme verin diyeceğim artık, sevenlerine karşı boynum kıldan incedir. Doom, Black, Heavy Metal, 70'ler hatta Portishead gibi Trip Hop bile dinliyorum ama arada kaynamış bir şekilde. Albümü dinlerken Gathering'in eski haline benzettiğim grup oldukça ilgimi çekti. Hatun vokaller çok güçlü ve müzikte ezilmiyor. Tabii siz şimdi "Bunları biliyoruz kardeşim, dinleseydin önceden, albüme gel." diyorsunuz. Gelelim madem...

Albümde 13 parça bulunuyor ve hepsi birbirinden güzel. Ben çok sevdim, diğer albümlerini de en kısa zamanda edineceğim diyeyim ve kaçayım buralardan...



n e r e l o l o y o r

*İ.Ü.R.K yeni bir atakla **In Flames**'i getiriyormuş. Hadi bakalım destekleyelim, sevelim bu klubü...*

*Haa bir de **Manowar geliyormuş abi** geyiği oluştu ortamda. Tamam 15 yıldır döner bu geyik de nerden çıktı şimdi anlamadım? Heveslendim kendi çapımda...*

***Slayer**'ın, God Hates The World turnesinden oluşan **War at the Warfield** DVD'si Aralık'da çıkıyormuş...*

***Darkthrone**'un Hate Them adlı yeni albümü Satyricon'un frontman'i **Satyr** tarafından yapılacakmış.*

*Eski Metallica basçısı **Jason Newsted** şimdiki grubu **Voivod**'dan oldukça memnunmuş... James'in son albümleri için yardım isteğini de geri çevirememiş ama...*

***Samael**, Breeze Open Air festivali, Passage Tour ve video kliplerin bulunduğu ve Passsage studyo görüntülerinin bulunduğu çift DVD çıkarıyormuş...*

***Izzy**'nin besteleriyle yeniden toplanan Guns N' Roses **AXL**'sız yeni albüm hazırlığındaymış. Şu anda eski Atheist ve Neurotica vokalisti **Kelly Shaefer** ile çalışıyorlarmış.*

***Amorphis** yeni albümleri için stüdyoya girmiş. Gitarist Esa'nın söylediğine göre albümdeki parçalar hem yeni hem de eski metaryellerden oluşacakmış.*

***Shakira** (ha..ne?) **Aerosmith**'ten Dude Looks Like a Lady ve **AC/DC**'den Back in Black cover'ı yapacakmış. Eah be! Sen nerden çıktın be abla!*

***Cannibal Corpse**, Worm Infested adında 6 parçadan oluşan bir EP çıkarıyormuş. EP'de 3 parça daha önce yayınlanmamış ve limited edition'larda bulunan parçalarmış.*

***HI-ON MAIDEN** adında bir tribute grup kurulmuş. Paso **Iron Maiden** çalıyolarmış. Grup elemanlarının da isimleri ilginç: Speed Harris, Dave Hurry, Quicko McBrian, Adrian Swift... En son Blaze de iki şarkı söylemiş elemanlarla...*

*Black Sabbath gitaristi **Tomi Iommi** 'nin solo albümünde vokalleri Pantera'dan tanıdığımız **Phil Anselmo** yapacakmış.*

***Iron Maiden** Eddie's Archive adında üçlü çift CD'den oluşan (oha 6 CD!) bir box set çıkarıyorlarmış. Sette eski canlı performansları ve şimdiye kadar yayınlanmamış parçalar yer alacakmış.*

***MTV**, Fraternity Life and Sorority Life şovunda; Arcturus - The Sham Mirrors, Agalloch - The Mantle, Winds - Reflections Of The I ve Virgin Black - Sombre Romantic çalacakmış.*

ESKİ KİTAPLAR
Sahibi: Karl Konrad Koreander

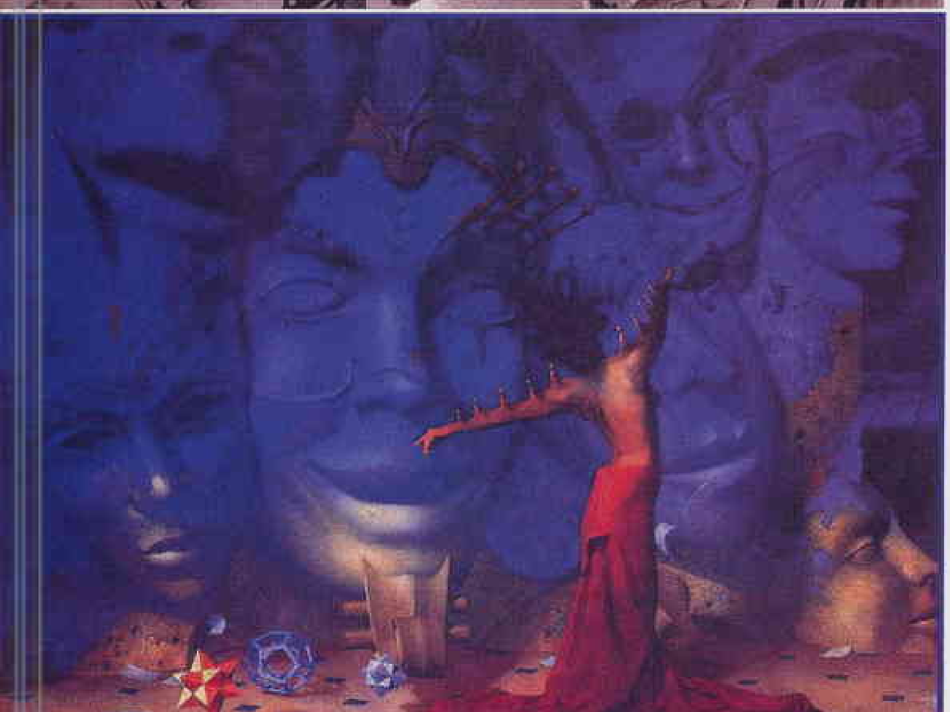
Bu yazı küçük bir dükkanın camlı kapısının üstündeydi; ama kuşkusuz yalnızca loş mekanın içinden, kapının arkasından sokağa bakarken böyle görünüyordu.

Dışarda soğuk, kasvetli bir kasım sabahı sürmekteydi. Bardaktan boşanırcasına yağmur yağıyor, damlalar camdan ve kuyruklu harflerin üzerinden akıyordu. Kapının arkasından bütün görülebilen, yolun öbür tarafındaki yağmur lekeli bir duvardı.

Ansızın kapı öylesine bir hızla açıldı ki, üstünde asılı olan küçük bir pirinç çıngırak salkımı heyecanla çıngırdamaya başlayıp bir zaman sakinleşemedi.

Bu gürültüye sebep olan on, on bir yaşlarında, ufak, tombul bir oğlandı. Koyu kahverengi saçları ıslak ıslak yüzüne yapışıyor, paltosu yağmurdan sırılsıklam olmuş, sular damlıyordu; sırtında, omuzlarından geçen kayışlara bağlı bir okul çantası taşımaktaydı. Biraz solgun ve soluk soluğaydı; ama daha az önceki telaşının tam tersine, şimdi açık kapının eşiğinde dikilmiş duruyordu.





..diye başlar Michael Ende'nin Bitmeyecek Öykü'sü.

Giriş

Kapıdan içeri giren çocuk Bastian Balthasar Bux'dur. Kitapçıda gördüğü –ve kendisini gizemli bir biçimde çağırdığına inandığı- bakır renkli, ipek ciltli bir kitabı aşırır, bir çatı arasında okumaya başlar. Kitap Fantazya'dan bahsetmektedir, bir de onun karşı karşıya olduğu büyük tehlikeden: hiçlikten!

Hiçlik, kocaman gri bir bulut gibi her yeri kaplar, her gün daha da genişler. Dokunduğu tüm nesneleri örter. 'Gerçek' dünyanın insanlarının unuttuğu her masalla, düş kurmaktan vazgeçen her insanla, Fantazya varlıklarını 'yalan' diye adlandıran her düşünceyle hiçlik, daha da yayılır. Gerçek dünyada düşler üzerinden ticaret yapılır, düşleri kullanılarak insanlar eğilir, bükülür, yönlendirilirler. Hatta insanlar Fantazya'nın olmadığına yine kendi düşleri kullanılarak ikna edilirler. Düşler dünyasının varlıklarından korkar, onları yok sayarlar. Fantazya'nın tek kurtuluşu onlardan nefret etmeyen, korkmayan, var olduklarına inanan bir insandır.

Ende'nin yapmak istediği yalnızca Bastian'ı kullanarak kurgulanmış bir hayal dünyasını kurtarmak değildir. Hayalperestliğinin içinde çokça 'gerçekçilik' de vardır. Fantazya ile dünyamız arasında ilişkiler kurar. Gündelik yaşamımızın gitgide tekdüzeleşmesini, makineleşmesini, (Romanın ilk baskısının1979 yılında yayımlanmış olması ve o dönemde Almanya'nın sanayileşmeye verdiği ağırlık arasında bir bağlantı kurmak mümkün olabilir mi dersiniz?) insanların düşlerindeki yozlaşmaya bağlar.

"...Fantazya hiçliğe karıştıkça insan dünyasındaki yalan seli de büyüyordu, işte böylelikle de bir insanoğlunun gelmesi olasılığı her an biraz daha azalıyordu. Çıkış yolu olmayan bir kısır döngüydü bu. Atreju bunu biliyordu artık.

Ve biri daha biliyordu şimdi: Bastian Balthasar Bux.

Artık anlıyordu o; anlıyordu ki, yalnız Fantazya değil, aynı zamanda insan dünyası hastaydı. Biri öbürüne bağlıydı. Neden böyle olduğunu açıklayamadan, öteden beri hissetmişti zaten. Hayatın, 'Hayat böyledir,' diyen bütün herkesin öne sürdüğü gibi öyle renksiz ve önemsiz, öyle gizsiz ve mucizesiz olmasıyla hiçbir zaman yetinmek istememişti.

Ama şimdi her iki dünyayı yeniden sağlığına kavuşturmak için Fantazya'ya gitmek gerektiğini de biliyordu.

Ve artık hiçbir insanın oraya giden yolu bilmemesi, doğrudan yalanlarda ve Fantazya'nın yıkımıyla dünyaya





gelip insanları kör eden yanlış kanılarda yatıyordu..."

Bölüm 1

"İptida, Okmeydan'ın minberi üzere, rüzgâr şiddetinden kartal kanatları ile sekiz, dokuz kere havada pervaz ederek talim etmiştir. Badehu Sultan Murad Han Sarayburnu'nda Sinan Paşa Köşkü'nden temaşa ederken, Galata Kulesi'nin taa zirve-i belâsından lodos rüzgârı ile uçarak, Üsküdar'da Doğancılar meydanına inmiştir. Sonra Murad Han, kendisine bir kese altın ihsan ederek: 'Bu adam pek havf edilecek (korkulacak) bir ademdir. Her ne murad ederse, elinden geliyor. Böyle kimselerin bakası caiz değil,' diye Gâzir'e nefyeylemiştir. Orada merhum oldu."

(Evliya Çelebi Seyahatnamesi. C. 1, S. 670)



Düş kurmak ? Hazerfan Ahmed Çelebi'yi Galata'dan alıp Üsküdar'a konduran kanatlarda, küçük kütleli kararsız atom çekirdeklerinin füzyon tepkimeleri ile bir araya gelmelerinde, yaşlı bir adamı "Buldum, buldum" bağırışlarıyla koşturan hamam tasında aynı sihri görmüyor mu kimse? "Hayalgücü, bilgiden daha önemlidir." diyen adamın başka bir zaman "E=mc2" demiş olması da mı bir şey ifade etmiyor yoksa?

Bölüm 2

Yalnızca kanat takıp uçmak ya da tonlarca çeliği suda yüzdürmek için mi gerekli düşler? Onların, düşüncenizle gerçekliğe kavuşturduğunuz (ya da öyle olduğunu sandığınız) varlığınızı bir anda yok edebileceklerini bir bilseniz.. Hem de kendi silahlarınız dışında hiçbir şeye gereksinim duymadan:

"... Rendekâr* doğru mu söylüyor? Düşünüyorum, öyleyse varım. Oldukça makul. Fakat bundan tam tersi bir sonuç, varolmadığım, bir düş olduğum sonucu da çıkar: Düşünen bir adamı düşünüyorum. Düşündüğümü bildiğim için, ben varım. Düşündüğümü bildiğim için, düşlediğim bu adamın da varolduğunu biliyorum. Böylece o da benim kadar gerçek oluyor. bundan sonrası çok daha hüzünlü bir sonuca varıyor. Düşündüğümü düşündüğüm bu adamın beni düşlediğini düşünüyorum. Öyleyse gerçek olan biri beni düşlüyor. O gerçek, ben ise bir düş oluyorum."

Kapı Kapandığında Uzun İhsan Efendi kitabı kapadı. Az sonra başına geleceklere aldırmadan kafasından şunları geçirdi: "Dünya bir düştür. Evet, dünya... Ah! Evet, dünya bir masaldır."

(İhsan Oktay Anar, Puslu Kıtalar Atlası)

Michael Ende'nin romanında Bastian Balthasar Bux'un okuduğu kitabın adı da 'Bitmeyecek Öykü'dür. Okuyucu ile romanın kahramanına aynı kitap sunulmuştur. İhsan Oktay Anar'ın Puslu Kıtalar Atlası'nın kahramanlarından Bünyamin'e de, babası Uzun İhsan Efendi'nin onun için düşleyerek yazdığı dünya atlası sunulur. Yine roman kahramanı ile okuyucu ellerinde aynı eseri tutmaktadırlar. İnanın, yazıya başladığım anda bu rastlantı aklımın ucundan bile geçmiyordu. Tesadüf mü, belki.. Belki de değildir. Belki de Fantazya varlıklarının bu köşedeki son yazımızı uğurlarken yaptıkları sihirli bir hınzırlıktır. Tıpkı yazıyı yazarken Tuğbek'in .mp3 dosyaları arasında aramama karşın tek bir Dream Theater parçası bulamamam, "O zaman başka bir şey dinleyeyim" deyip gözüm kapalı liste üzerinde bir yere tıklamam, tıklamamla birlikte listede gözümden kaçmış yegane DT şarkısı "Wait for Sleep" in çalmaya başlaması gibi..

Bölüm 3

Ve su hatırasını örtemiyor
Ve küller acısına yanıt veremiyor
Tanrım bana güç ver, bir meltemden nefes almak
Ve soğuk metal bir çerçeveden yaşamı çağırmak için
(Dream Theater, Wait for Sleep, Images and Words)

Dream Theater'dan bahsederken, birkaç hafta önce Gorcan Abi'yle "işgal"e katıldık. Bostancı Gösteri Merkezi'nin surlarının dibinde kurduk kuşatmamızı. Zaten ne kadar dayanabilirlerdi ki? Birkaç saat geçmeden kapılar açıldı. Sahnedeki beş adamla birlikte üç saat boyunca zaferimizi kutladık. Onlar düşlerini çaldılar, biz karşılık verdik. O gece, "Görüntüler ve Sözcükler" havada uçuşurlarken, zaptettiğimizi sandığımız kalenin içinde asıl o beş adamın ruhlarımızı fethetmesine izin verdik.

Bir anının bölümüne benzer bir yerlerde
Binlerce sözcüğe bedel bir resim var
Önümdeki yüzlerin bakışlarından kaçarak
Saklanıyor, asla duyulmamak üzere
(Dream Theater, Metropolis Part I, Images and Words)

DT'nin 1992 tarihli ikinci albümü "Images and Words"ün beşinci parçası Metropolis Part I'de aynı kıza aşık olan iki kardeşin, "mucize" ve "uykucu"nun öyküleri anlatılır. 1999 yapımı "Metropolis Part II: Scenes from a Memory" albümü ise bütünüyle ilk şarkının devamı olan bir konsept albüm niteliğindedir. 1928 yılına geri dönüşlerle, aşık olunan Victoria'nın reenkarnasyonu olan Nicholas'ın gözünden öykü yeniden anlatılır.

Sanki o gece herkes anılarından bir bölüm buldu..

Kapanış

Bu köşede düşlerimizi takas etmekten oldukça hoşnuttuk aslında, ama bir gün baktık ki cebimizde hiç zaman kalmamış. Zamansızlıktan boğulmak üzereydik, ama yeni bir düş takasçısı gelmeden sayfaları boş bırakamazdık. Her yer tozlanır, köşeleri örümcek ağları kaplardı. Yağmur yağsa mürekkepler dağılır, güneş açsa sayfalar çatlardı kuraklıktan.

Nihayet buraların tozunu alacak, kütüphaneyi düzenleyecek, yeni kitaplar getirecek, duvarları farklı renklere boyayacak biri geldi. Biz de köşemizi takas ettik arkadaşlar, koca bir avuç dolusu zaman karşılığında. Gelecek aydan itibaren "Ningauble" burada olacak, kafasında bir dolu yeni fikir ve yanında bir "hayalet"le.

"...Döşeme tahtası yeniden gıcırdadı.
Ya bu çatı arası hayaletliyse?
'Hadi canım!' dedi hafifçe bağırarak. 'Hayelet falan yoktur. Herkes böyle söyler.'
Ama onlar üstüne neden bu kadar çok öykü vardı öyleyse?
Belki de hayalet olmadığını söyleyenlerin hepsi, bunu itiraf etmekten korkuyordu yalnızca."
(Michael Ende, Bitmeyecek Öykü)

Endişe etmeyin, hayaletler Fantazya'nın varlıklarıdır..

Batu &Gökhan
*René Descartes





1984



M. Berker Güngör

Merhaba, biz okuruz, editörlerle görüşecektik?
Gııırrrrrrrrrrrrrrrr!

LEVEL UP!

Ortamlardan olası diyaloglar...

-Sinan'ım, müdürüm?
-Evet Berker'im, editörüm?
-Abi benim bilgisayar iyice eskidi.
-Yapma yaw?
-Valla. Windows arıza mesajı yerine "Necefli Maşrapa" resmi çıkarıyor.
-İlginç tabii.
-Ayrıca artık bir de printer alsak? Zor oluyor böyle keskiyle tabletlere çalışmak.
-Tamam, 2010 bütçesine koyacağım isteklerini, ok?
-Genel müdüre söylesek, daha erken olmaz mı?
-Müdür Küba'ya kaçtı.
-Küba nerede?
-İnek içti.
-İnek nerede?
-Akşam iftarda kavurma vardı dikkat ettiysen.
-Anlıyorum.
-Anlayışını yerim senin, kelini öptüğümün editörü!

•••

-Alo?
-Buyrun, burası Level?
-Eeee, ben bir okurum...
-Ben de bir Berker'im, nasıl yardımcı olsam?
-Abi benim kafamda süper bir proje var da!
-Baraj mı, fabrika mı, nedir?
-Yok abi, oyun. Böyle Doom gibi ama Starcraft havası da sezilmiyor değil!
-İnanmıyorum!
-Abi yalnız bir eksik var.
-Nedir, nedir?
-Motor lazım bana, bildiğin iyi bir motor var mı?
-En iyisi Harley, ama ben iki Kawas eskittim, onlar da fena değil. Ufak hacimden başla, sonra büyütürsün.
-Abi oyun diyorum...
-Evet oyun iyidir, güzeldir. Bol bol oyna kumda felan, tamam? *Klik*

•••

-Tuğbek?
-Horrrzzz?
-TUĞBEEEEK!
-HORRRRRRZZZZ?!
-Tuğbek diyorum, kalksana hacı!
-Horrrrrz diyorum, kasmasana işte Sinan!
-Abi iş?
-Ne iş?
-İnce iş! Donanma nooldu?
-Barbaros Hayrettin kumandasında sefere çıktı. Ben de peşlerinden gidiyorum. Allah'a emanet ol!
-Ağlamak istiyorum...
-Horrrrzzzz...

•••

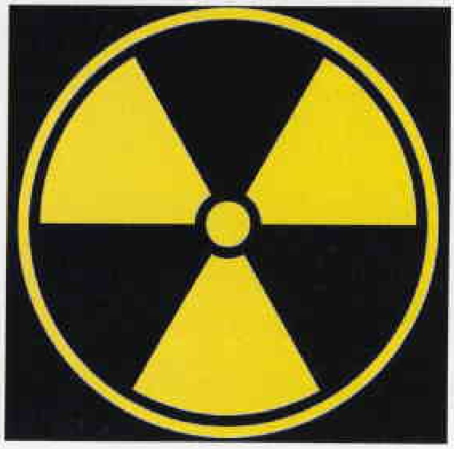
-Batu?
-Evet Gökhan?
-Abi biz eşşeğiz, biliyorsun değil mi?
-Nereden biliyim abi, elektronikçi olan sensin.
-Niye eşşeğiz biliyor musun peki?
-Tümden gelip tüme varabilmek için yeterli veri yok elimde...
-Eşşeğiz, çünkü içimden bir ses öyle diyor.
-Ciddi mi?
-Çok ciddi. Ne düşünüyorsun bu konuda?
-Bilemiyorum, henüz psikoloji dersinde o sayfaya gelemedik. Böyle giderse hiç gelemeyeceğiz gibi de bir his var içimde...

•••

-Berker?
-Evet Burak'ım?
-Abi site yazıları?
-Ne sitesi, ne yazısı?
-Abi bir senedir söylüyorum ama!
-Oldu mu o kadar yaw?
-E oldu tabii!
-Zaman nasıl da geçiyor di mi? Hiç unutmam sene 1478, bir ilkbahar sabahı...
-Ya annecim yaaaa!

•••

-Alo?
-Buyrun Level kebap salonu? Ay aman, Level dergisi, nasıl yardımcı olayım mı?
-Abi ben bir okurum ama şimdi kafam karıştı.
-Benim de. Niye?
-Abi kimle görüşüyorum?
-Diyelim ki Sinan, ne değişir?



-Abi benim sistemimde Doom 3 çalışır mı?
-Bu mudur?
-Ne midir abi?
-Sorun bu mudur?
-Niye abi? Çok mu zor?
-Seni de alemleri yaratan Rabbim mi yarattı? Yoksa kendi kendine mi evrimleştin öyle kenarda köşede?
-Abi anlamıyorum?
-Büyüyünce anlarsın!
-Abi sorumun cevabı?
-Damsız almıyoruz gülüm! *Klik*

•••

-Alo?
-Buyrun, Level burası, Berker ben, dünya ne güzel?
-Abi biz bir oyun yapıyoruz?
-Ulan sen de mi?
-Efendim abi?
-Sözleştiniz mi eşşek sıpaları? Hepiniz niye oyun yapıyorsunuz böyle durmadan?
-Abi ama?
-Sus! Yeter oğlum, bu kadar çok Türk malı oyun çıkmasın artık! Piyasa doydu, yerli oyunları incelemekten yabancılara sıra gelmiyor!
-Fakat ben? Fakat biz???
-Hadi bakiim, tadında bırakın! *Klik*

•••

-Beyler toplanın, toplantı yapıyorum!
-Delirdin mi Sinan, toplantıyı yarım saat önce bitirdik ya?
-Keyfimin kahyası mısınız lan? Bir daha yapıyorum!
-Abi iyi misin?
-Başım çok ağrıyor. Doktor geldi mi? Mac kurtulacak mı?
-Abi Mac'i kurtardık ama...
-Eeee?
-Ama...
-EEEEEEEEEE???
-Dergiyi kaybettik abi, başın sağolsun.
-HÜLEEEAAAAN!
-Sinan, müdürüm?!
-Düşündüm taşındım, genel tasarımı değiştiriyorum.
-Abi ne zaman düşündün, nasıl olacak?
-Şimdi düşündüm! Biri şu gömleğin bağlarını açabilir mi?
-Maalesef abi, henüz kendiminkinden kurtulamadım. Az bekleyecen.
-Naapalım, bekleriz...

•••

-Berker bi sigara versene?
-Sinan sen oruçsun, ayrıca bende sigara yok, bıraktım.
-Döverim seni!
-Şiddet kullanman gerçekleri değiştirmez kanaatindeyim.
-Bir sürü yeni oyun videosu çektim, gel izlettireyim.
-Yemezler! Geçen defa balta kafamı bir santimle sıyırdı!
-Kaçma lan!
-Kaçmazsam macera olmaz!

-Alo?
-Buyrun Level kebap salonu? Ay aman, Level dergisi, nasıl yardımcı olayım mı?
-Abi ben bir okurum ama şimdi kafam karıştı.
-Benim de. Niye?

SERBEST ÇAĞRIŞIM

KARDAN ADAM

Bir havuç, biraz kömür ve kocaman, bembeyaz bir gövde...



Vosviddin, çalar saatinin gürültülü bir şekilde çalmasıyla korkarak uyandı. Uykusuzluktan acıyan yumuk yumuk gözlerini aralamaya çalıştı. Kafasını ağır ağır çevirerek çalar saatine kızgınca baktı. Saati aldı ve yirmi dakika sonra çalacak şekilde kurdu. Minik gözlerini kapattı ve uykuya daldı... Beş dakika sonra, çalar saatinin çalmasıyla yeniden uyandı. Elindeki saati yatağının içine bıraktı ve sıcacık yatağından kalktı. Evin içi çok soğuktu. Hemen, bir bacağı kırık olan sandalyesinin üzerinden kazağını alıp giydi. Zaman kaybetmeden diğer kıyafetlerini de giyerek odasından çıktı. Dar ve uzun koridoru koşarak geçti ve eskimiş ayakkabılarını giydi. Daha sonra kendisini dışarı attı. Dışarıda lapa lapa kar yağıyordu ve hava çok soğuktu. Vosviddin, merdivenlerden çıkıp yola ilk adımını attığında, kendisini göğsüne kadar kara gömülmüş olarak buldu. Artık daha fazla üşüyordu. Birkaç adım daha atarak yola çıktı. Önce sağına, sonra soluna ve yine sağına baktı... Hiç kimse yoktu. Kafasını gökyüzüne doğru kaldırarak karın sesini dinledi ve yüzüne düşen kar tanelerinden birini alarak montunun cebine koydu. Daha sonra, yolun sağından yavaş yavaş yürümeye başladı. Bir süre sonra aniden durdu ve soğuktan donmuş burnunu çekerek arkasına baktı... Evini göremiyordu. Farkında olmadan evinden çok fazla uzaklaşmıştı. Bir anda, yerde, sabahleyin çalar saatinin kendisinden çaldığı onbeş dakikasını gördü. Eğildi ve üşümüş ellerini uzatarak onbeş dakikasını aldı... Uykusu biraz açıldı. Gözlerini ovuşturarak çevresine baktı... Yere oturdu ve bir Kardan Adam yapmaya başladı. Cebindeki kar tanesini çıkartıp ufak bir kar topu yaptı. Sonra, ufak kar topunu yerde yuvarlayarak büyüttü. Kardan Adam'ın orta kısmını yapmak için biraz daha kar topladı ve ilkinin üzerine koydu. Son olarak, Kardan Adam'ın kafası için de kocaman bir kar topu yaptı ve yerine koydu... Geriye doğru bir adım attı ve kafasını kaldırarak Kardan Adam'a baktı. Uykulu gözleriyle gülümsedi Vosviddin... Ama bir şeyler eksikti. Mesela bir havuç... Hemen bir havuç aramaya koyuldu. Geldiği yoldan geriye doğru koşmaya başladı. Dakikalarca koştu. Çok yoruldu... Geldiği yoldan aynı şekilde geri dönmesine rağmen evini bulamadı. Başka bir yola girdi ve nereye gittiğini bilmeden koşmaya başladı. Koştu, koştu ve koştu... Nefes nefese kalmıştı. Koşmayı bıraktı. Kafası önünde yere oturdu. Birkaç boş dakikanın ardından kafasını kaldırdı ve... Evinin tam karşısında olduğunu farketti. Hemen merdivenlerden inerek eve girdi. Annesinin kızacağını bile bile karlı ayakkabılarını çıkartmadan kendisini mutfağa attı. Buzdolabını açtı ve bir havuç aldı. Yeniden dışarı çıktı ve karanlık yoldan Kardan Adam'ın olduğu yere doğru koşmaya başladı. Çok geçmeden onu buldu. Derin bir nefes aldı ve Kardan Adam'ın yanına giderek burnuna havucu sapladı. Yeniden gülümsedi Vosviddin... Ama... Hâla bir şeyler eksikti. Kardan Adam'ın gözleri, ağzı ve kolları yoktu. Gözleri için biraz kömür ve kolları için de dal parçalarına ihtiyacı vardı. Vosviddin, ilk olarak dal parçası aramaya başladı. Çevresine baktı, dal parçası yoktu. Ufak bir ağaç buldu. Ağacın dallarını soğuktan buz gibi olan elleriyle kırdı. Daha sonra elindeki dal parçalarını, Kardan Adam'ın yanına giderek onun kollarına sapladı. Hemen hemen her şey tamamdı. Tek eksik biraz kömürdü, ama Vosviddin çok yorulmuştu. Biraz dinlenmek istedi. Kafasını, kara gömerek uyumaya başladı... Rüyasında Kardan Adam'ı gördü. Ürkerek uyandı. Hızlıca kalktı ve üstündeki karları sirkeledi. Kömür aramaya koyuldu. Kardan Adam'dan uzaklaştı... Bir süre sonra, karanlığın arasından birisini gördü. Korkak adımlarla onun yanına yaklaştı. `Biri`, Vosviddin'e, kendisine birkaç dakika verirse bunun karşılığında biraz kömür verebileceğini söyledi. Vosviddin çaresiz kabul etti... Cebinden onbeş dakikayı çıkarttı ve ona verdi. `Biri` uykuya daldı... Vosviddin'in gözleri kapanmaya başladı, ama kendisini zorlayarak `Biri`nin ellerinden kömürleri aldı ve ağır adımlarla yeniden Kardan Adam'ı aramaya başladı. Uzun bir yolculuktan sonra onu buldu. Ufak adımlarla yanına gitti. Cebinden kömürleri çıkarttı. Önce, iki parça kömürü gözlerine sapladı. Sonra, cebinden bir parça daha kömür alarak, Kardan Adam'ın ağzını oluşturdu. Son olarak, boynundan atkısını çıkarttı ve Kardan Adam'ın boynuna sardı. Geriye çekildi... Kardan Adam, yorgun Vosviddin'e gülümsedi. Vosviddin, sevinerek ona sıkıca sarıldı... Kardan Adam dağıldı... ⊗





Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bu ay aklına bir soru geliyor mu? Hayır

Kafasını gökyüzüne doğru kaldırarak karın sesini dinledi ve yüzüne düşen kar tanelerinden birini alarak montunun cebine koydu...

CESUR YENİ DÜNYA



Tuğbet Ölek tugbek@level.com.tr

Levvelimm yürüüü.. Demin de buradan geçti Levellinin birii... offff.. offf... Abi ne diyorsun abi kendine gel.

Hey heeeeeyyyyy.... Hani de benim elli de gram levelimmm... levelimmm... Abi çozumuşsun ama. Nedir sorun kız meselesi falan mı? Abii..

Levellimden başkasınaa basss-tırmam oy.. oyyy...

Ya her derdin bir çözümü vardır ağabeycim ya, koy verme kendini ya. Dök içini rahatla... Eskisi gibi güzel güzel sorular sor.

Karlı Level ormanında. Yürüyorum geceleyin...Oyy abim dertli abim.

"Tabii tabii keselim ağacı. Askerler yan gelip yatsın biz paso ağaç keselim. Sonra düşman ilk bize dalıp iki vuruşta öldürsün."

AGE OF MAHKUMLARI

Min. Sistem Gereksinim: Yanlış diş çekimi, uykusuzluk, göz kapama kasları



Bu ay Sinan, Age of Mythology'yi elime tutuşturduğunda boynuna sarılıp öpecektim az kalsın. Level editörleri için olabilecek en güzel şeydir bu. Bir oyunu uzun zamandır bekliyorsanız ve yazmanız için size teslim edilirse o oyunu ilk ve en uzun süre oynama hakkı da beraberinde gelir. İsterseniz eve kapanıp 2-3 gün hiç çıkmadan oyunu oynayabilirsiniz. Üstelik bu bir anlamda fazladan mesaidir. Kaderin çok da tatlı olmayan bir cilvesi sonucu ben de zaten evden çıkamıyordum. Bu 2-3 gün bana çok önemli iki şey öğretti. Birincisi bir oyunu hiç kesintisiz günlerce oynamanın etkileri belki zaman ve yaş, belki de aldığınız ilaç miktarına göre korkunç boyutlara gelebilir. İkincisi apseli dişi çekmemek gerekir.

Birinci ders diğerinden çok daha ilgi çekici olduğundan bundan bahsetmek daha mantıklı olacak. Aslına bakarsanız bu [H]'nin Algının Kapılarında yaşadığına eş değer bir deneyim. En azından çağımız koşullarında.

3 gün boyunca günde yaklaşık 15 saat bir oyunu oynayınca başınıza gelecek şey malumdur: Rüyalarınıza girer. Ama bu sefer antibiyotik ve ağrı kesicilerinde desteğiyle Age of Mythology gözümü kapattığım her anı doldurmaya başladı. Oyundan yorgun düşüp yatağa yatıyorum. Gözlerimi kapatıyorum. Ve hemen o an oyun yükleniveriyor. Kafamdan Age of Mythology'yi oynamaya başlıyorum. Ama daha önce defalarca başıma geldiği gibi yarı bilinçli ve karma karışık değil. Gayet açık, net, bilinçli ve olması gerektiği gibi. Bina yapım süreleri, birimlerin hit pointleri, grafikler ve hatta yapay zeka dahi oyunun aslı ile aynı. Sadece üç fark var. İkisi bu deneyimi muhteşem kılıyor sonuncusu ise kabusa çeviriyor.

Oyunun Detayları

Öncelikle oyunun performansı muhteşem. Gözümü kapatır kapatmaz başlıyor. Yükleme süresi sıfır. Ayrıca 3D ağır grafiklerde en ufak bir kasılma yok. İkincisi her şeyi zihnimle kontrol ediyorum. Birimlere zihnimle hükmettiğimden aynı anda 10 birime ayrı ayrı işler verebiliyor, kamerayı gönlümce kullanabiliyorum. Bir strateji oyununu böyle oynamak harika. Olayı kabusa çeviren, oyunun doğasında olmayan tek şey ise birimlerin konuşması. Bütün birimler dırdır konuşup duruyor. Ne yaparsam yapayım birimleri susturamıyorum. Bir ayar menüsü arıyorum bunun için ama boşuna. Neredeyse çıldıracak gibi oluyorum artık. Mesela bir birime ağaç kesmesini söylüyorum ve hemen başlıyor dırdır etmeye. "Tabii tabii keselim ağacı. Askerler yan gelip yatsın biz paso ağaç keselim. Sonra düşman ilk bize dalıp iki vuruşta öldürsün. Ne zırh var ne de silah. Oyunun garibanı biziz zaten. 50 food'a üretmişsin umrunda mı. Oyun bitene kadar her şeyden habersiz ağaç keselim. Ağaçlar bitince ne olacak Tuğbek bey? Tarla süreriz madende çalışırız. Sizin için farketmez nasılsa değil mi? Bu gariban umrunuzda değil nasılsa". Hayır böyle korkunç bir şey olamaz. Hepsi birden konuşuyor birde. Ortalıkta korkunç bir gevezelik uğultusu ve ben tek tek hepsinin dediklerini duyup anlıyorum. Düşman saldırdı saldıracak ama daha fazla konuşmalarından korkup birim yapamıyorum.

Oynat! Duraklat!

O zaman diyorum ki kendime bu bir rüya, yok hayır kabus bu uyanmam lazım. Gözümü açıyorum. Ama uyumuyorum, böyle uyunulmaz. Banyoya gidip yüzümü yıkıyorum, mutfakta bir şeyler atıştırıyorum sonra yatağa yatıp gözmü kapatınca oyun tam kaldığı yerden devam ediyor. Rüya olamaz bu. Pause edemezsin ya Rüya'yı. Karabasan desen her gözünü kapattığında olmaz. Ben üşütüyor muyum yoksa? Yoksa bilgisayar oyunlarında olabilecek en yüksek seviyeye ulaştım, erdim, guru oldum da bunun acısını mı çekiyorum.

Uykusuzluk ve diş ağrısından perişanım zaten, üstelik kafamın içindeki oyun yüzünden hiç uyuyamaz oluyorum. Görevi bitirmeden uyumak yok. Nasıl bir işkencedir bu? Halbuki benim en eski fantezilerimdendi. Oyunu kafamın içinden oynamak, böylece muhteşem grafikler ve mükemmel bir oyun hakimiyetine sahip olmak. Hiç bir donanımla uğraşmadan. Ama bu büyük fantezi kabustan farksız çıkıyor şimdi.

Yok yok... Bu 2-3 günde tek bir şey öğrendim. Bilgisayarda oynamanın değerini. Camın arkasında oldukları zaman oyunlar çok daha az tehkeliler. Tabii bu deneyimden aynı oyunu günde 15 saat oynamamak gerektiğini çıkarmadım sanmayın. Ama eve hapsolmuşsun ve eline Age of Mythology geçmiş. Ne yapabilirsin ki? Bu yüzden çok suçlayamadım kendimi. Ama bir dahaki sefere daha kısa parçalar halinde oynayacağımdan ve arada oyun değiştireceğimden eminim.

OYUNGEZER

İÇERDEKİ ÖTEKİ

Kış gelmeden son bir kez kapıları pencereleri açalım, içeriyi süpürelim

Dışarıda bırakılan her şeyi tanımlamak için kullandığımız, her akşam haberleri izleye izleye daha da iyi anladığımız, fark etmeden kafamızın içinde çoğalan, hem de pratik bir sözcük var; "öteki". Neyin dışında kaldığı önemli değil, her durumun her nesnenin her duruşun bir öteki'si var. İçinde yaşadığın eve göre dış kapıdan sonrası, yeşile göre kırmızı, sol ele göre sağ el... Hepsi de öteki.



Sahiplenmeye kalktığın anda yaklaşan, yaklaştıkça da kendiliğinden görüntüsü, anlaşılma şekli, doğası değişen, öteki olmaktan çıkan bir "ötekiler kümesi"ne karşı, bizi öteki konumuna düşüren her şeye karşı devam eden kısır bir mücadeleden söz etmek de mümkün. Ama peki ya "bende benden içeru" olan "ben"in ötekiliği nedir?

Bu soruya verilecek yanıtı, Level okuyan yani hem çok genç hem çok oyuncu bir grubun standartlarına göre aramaya kalkınca elde ettiğim ilk sonuç, oyunlara yakın duranlara duyduğum saygının biraz daha artması oldu. Kendime göre yapacağım bir "içerdeki öteki" analizi için olabilecek en sağlıklı numuneyi seçmişim, ya da bana öyle geldi...

On kaplan gücünde öteki'm

Farklı kriterlere göre tanımlanmaya müsait bir kavramdan bahsediyoruz. Bu sayfanın karakterine en çok yakışanı ise "oyuncunun içindeki öteki"yi görmeye çalışmak. Belki bu sorunun cevabını hiç oyun oynamayan birine, mesela anneme verdirtmek tarafsızca yorum yapacağı için daha güzel olurdu ama ben gazetelerin köşebaşlarını tutmuş kadın yazarlardan değilim ki canım. Annemi, küçük kedimi, akşam yemeği sohbetlerimi, ne kadar sevimli ve şımarık olduğumu kanıtlayan anekdotları aktaramam buraya (bu dediklerim de "öteki'ne giydireceğim derken konudan sapma" örneği olarak geçsin kayıtlara). Ne diyorduk?

Aklımdan geçen olasıklar arasında içindeki ötekiyle en barışık, o gölgede kalan karaktere en çok yaşama şansı veren örnek sizsiniz sayın oyuncu-okuyucu. Hele de NPC'lerden arındırılmış, herkesin sanalgerçek olduğu online oyunlarda... Gölgenin bazen oyuncunun bazen onun yarattığı karakterin üzerine düştüğü bu oyunlarda ötekinizi korumak için kendinizi siper edişinizi hayranlıkla izliyorum. Evet, biraz da dalga geçiyorum ama olsun, bu kadarcığı öteki kadı kızında da olur. Bu yandan bakıldığında oyuncunun zaman zaman kendini harcaması, ipleri ötekine bırakması ve bunun dışardan rahat rahat gözlemlenebilir olması komik geliyor ne yapayım... Yine de bunun, oyun oynamayan insanlardaki "içerdeki ötekini görmezden gelme" eğiliminden daha sağlıklı olduğu kesin.

kendimi niye oynayayım?

Aktörlerin, aktristlerin gururlana gururlana söylediği bir laf var hani, "sahnede kendimi oynuyorum" diye... Dillerine pelesenk ettikleri bu klişe üzerine durup iki satır düşünmemeleri feci bir durum. Zira "kendini oynamak", kişinin kendi standartlarından başka hiçbir şeye geçit vermediği, alternatif üretmekten aciz olduğu, yaratıcılığın kıtlığı gibi birtakım dar sınırları işaret ediyor ki kendine "oyuncu" diyen biri için rahatsız edici olmalı bunlar.

Sizin (ya da bizim) oyunculuğunuzda böyle bir sorun yok, tam tersine kendini rolüne fazla kaptırmaktan doğan eğlencelik bir görüntü sunuyorsunuz bazen. Ortaya çıkan bu görüntünün ne kadarı gölgelerden yürüyen, işinize karışmayı pek sevmeyen, zaten pek de fırsat bulamayan içerdeki öteki'ye ait? Size bu soruyu sorup kenara çekilmek isterdim ama daha bitmedi...

Oyunun ne kadarını ötekinin oynadığı, kendini "bir ve bölümez" olarak görenlerin garipseyeceği, hatta belki hiç ilgilenmeyeceği bir soru. Peki ama sanal dünyaların ortasına saldığınız el emeği göz nuru karakterlerinizi neyle tanımlıyorsunuz? Gözünüz gibi baktığınız karakteriniz öldüğü zaman soğukkanlılığınızı kaybetmeden, yani en basitinden mouse'u masaya sertçe vurmadan, başa dönebiliyor musunuz? Kendi adıma, ölmenin hiçbir şey kaybettirmediği (skill, para, eşya, özgüven, vs) oyunlarda bile bir şekilde giden karakterlerimin arkasından ağıt yakıyorum. Bu vakaya konulacak tanı, kişilik bölünmesi olmasa gerek. Çünkü bir ve bölünmez olmak, tırnak içinde bile olsa, içinizde oyunlarla yaşayan bir öteki olmasına engel değil.

Meğer bu "içerdeki öteki" de çok tekrar edildiğinde anlamını kaybeden kelimeler gibiymiş. En güzeli ona yaşam alanı bırakmaya devam etmek, üstüne gitmemek ama göz ucuyla takip etmekten de vazgeçmemek. "Öteki ben"lerinizi saygıyla selamlıyorum...

Okur okur söyle bana...

Geçen ay burada sorduğum abuk sorulara üşenmeyip yanıt verdiğiniz için teşekkür ederim. Bütün bir sayfayı onlara ayırmayı düşündürtecek kadar heyecan vericiydi benim açımdan. Ama her zamanki gibi daha makul olanı seçtim. Yazarlarının izniyle, üç soru için verdikleri üç seçmece cevabı aktarıyorum. "Hayatta her şeyden çok neyi öğrenmek istiyorsun? Neden hala öğrenmedin?" için Kharas, "Hayat denilen oyunun sonundaki demoyu merak ediyorum" demiş. Sadece bir GAME OVER yazısı mı çıktığını, isminin istatistiklere yazdırıp yazdıramayacağını bilmek istiyormuş ve "Bana bir strateji ustası lazım!" diye de eklemiş. Ali Yalçın "hayattaki rolünün hakkını vermek" konusunda benim kadar kararsız: "Doğrusu hayatta bir rolümün olup olmadığını anlamış değilim.. Bazen bir rol alıyorum, bazen kafamdaki rolleri kabul etmiyorlar." Barış'ın "uzlaşma ve erdem" üzerine söyleyecek bir sürü şeyi varmış, kısaltarak alıntılıyorum: "Uzlaşmak, münakaşa sırasında karşındakinin ne kadar "sabit" olduğunu anlayıp, "insan" olmak adına yapılan bir hoşgörüdür, erdemdir. Uzlaşmayı kabullenebilecek bir kişiliğe sahip olmak, erdemin büyük göstergelerindendir."



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Bu işi gayet iyi götürdüğünüze göre, artık bu köşede sadece ahiret sorgucu olarak görev alacağım. Buyurun sorulara...

1. ***Kendinde en sevdiğin tuhaflık nedir?***
2. ***Hayatın bug'larını sayınız...***
3. ***Bu bug'lara karşı geliştirebildiğiniz patch'ler varsa bir de onları sıralasanız?***

Bu sayfanın karakterine en çok yakışanı ise "oyuncunun içindeki öteki"yi görmeye çalışmak.

inbox&outbox



Ooooooooof, OF! İşte yeniden kış, yeniden soğuk ve kasvetli günler, yeniden karanlık bir gökyüzü altında geçirilen saatler. Duyduk ki denizin ötesinde ışığın hiç sönmediği, yıldızların bulutlarla örtülmediği, martıların hep şen şakrak olduğu kutlu diyarlar varmış. Belki bir beyaz gemi bulunur bizi de taşıyıp götürecek, umut etmekte ne zarar var?

► EMİR VE GÖRÜŞLERİNİZE!

Selam Level

Yeni kapak güzel olmuş hiç fena değil ama iç dizayn kötü, fazla kötü. Neden mi? Esli renkliliğini kaybetmiş.PC oynlarının sayfaları beyaz, PS2' lerin mavi, PS1' ların kırmızı.Eskisi daha güzeldi cıvıl cıvıldı. Gözümüz gönlümüz açılıyordu böyle sönük kalmış. Oyun hakkında bilgi veren kutucuk çok kötü artılar, eksiler nerde, son kara nerde hiç bir şey anlaşılmıyor. Lütfen düzeltilsin ve de sayfalara gelince PS1 kısmı biraz kısaltılsın. Kısa kısa feci şekilde arttırılsın. Cenkerdem süper aynen devam etsin vede bu sorduğunuz düşünceler kısmı önümüzdeki ay yayınlansın. Saygılarımla

NightlordofEden

Sana da selam,

Emirleriniz derhal yerine getirilecektir paşam! Yemekhaneyi de teftiş etmek ister misiniz tuğgeneralim? Tuvaletleri de emrettiğiniz gibi temizledik sayın amiralim! Sütlü kahvenizin yanına bir parça daha kek alır mıydınız hopterelellim, ay pardon, feld-mareşalim! Laf aramızda hastasıyım böyle garnizon denetler gibi "eleştiri" yapan okurların ha! Sakın ailende bolca subay filan bulunuyor olmasın senin? DİKKAT! OKUR SAĞDA!

Ha unutmadan, Cenk ve Erdem ayrı insanlar, yapışık ikiz değiller yani. Her ne kadar baştan öyle bir tad verseler de yok öyle bir durum. Hayır, yine bir Gökhan-Batu sendromu yaşamayalım da. Tuğbek'e onların iki ayrı kişi olduğunu anlatana kadar 3 sene geçtiydi. Biz anlatana kadar uyuz, Tuğbek anlayana kadar fıtık oldu...

► N'OOLACAK ABİ BİZİM HALİMİZ?

Yaklaşık 1 ay önce Sinan ağabey ile ICQ'dan konuşmuştum ve "ne olacak bu Level'ın hali?" konusu üzerine tartışmıştık. "Level büyüyor diyorsunuz. Büyümek buysa bunu istemiyorum" demiştim. Yeni Level'ı dün aldım ve bugün yeni Level üzerine bu maili yolluyorum. İşin aslını söylemek gerekirse (söyleyeceklerim belki çok acımasız olacak ama) Level Kasım'ı alıp almamak arasında kararsızdım. Fiyat yüksekliği ve derginin "eski havadan" uzaklaşmasıydı belki beynimi kurcalayan. Aslında fiyat yüksekliği bahane, "vereceğim paraya değer mi" sorusudur yanıtlanması gereken. 10 milyonluk bir dergi bile; eğer beni günün sıkıntılarından uzaklaştırıyorsa ve aldığı parayı hakediyorsa bence alınmaya değerdir. "Eski hava" derken... "Sanırım profesyonel olurken eski acemi heyecanınızı kaybetmiştiniz." diyebilirdim eğer Kasım sayısını görmemiş olsaydım. Resimler, baskı, yazılar, espriler, konular, incelemeler, herşey ama herşey yüz üzerinden yüz alıyor benden. "Dün dergiyi bir çırpıda bitirdim"diyemedim arkadaşlarıma ilk kez. Çünkü dopdoluydu. Evet, verilen para sonuna kadar helal olsun...

Not:Mail atıp soru sormamak olmaz:) Geleneği bozmayalım. İcqdan sordum ama cevap gelmedi bi de burdan sorayım. Soul Reaver 3 ve Diablo 3 dedikodusu doğru mu? (Blizzard, Diablo 3 diye bir web sayfası satın almaya hazırlanıyomuş. Ve Soul Reaver 3'de Raziel insana dönüşecek ve kaderi tam bir kısır döngü olacakmış.) Noot:Bu arada tekrar teşekkürler.

Aslı Çağlayan

> **"Sakın ailende bolca subay filan bulunuyor olmasın senin? DİKKAT! OKUR SAĞDA!"**

Merhaba Aslı,

Şu "Level'in halini beğenmiyorum!" geyiği sıtkımı sıyırdı aslında. İnsanlar herşey hep aynı kalsın, hep aynı lezzeti versin istiyorlar. Ben de isterdim tabii bunu. İsterdim ki sevdiğim yemeği yemekten hep aynı tadı alayım. İsterdim ki o yaşlı motor hiç bozulmamış olsun, ben hep en sevdiğim kır yollarında dolaştırsın. İsterdim ki sevdiğim insanların büyük bir kısmını kendi ellerimle toprağa vermemiş olayım. İsterdim ki ölüm küçük çocuklardan uzak olsun, bebekler her daim neşeyle kıkırdayıp koşsun oynasın. Anlatabiliyor muyum derdimi? Biz biziz, bizi biz yapan şeylerden biri geçtiğimiz yollar. O yolların izini bizde ve yaptığımız işlerde görürsün. Ama gariban bir oyun dergisine olmadık misyonlar yüklersen de ancak hayalkırıklığı bulursun.

Sorularına gelince, Diablo 3'ü pek yakında beklemeyin derim, çünkü Blizzard'ın elinde zaten bir sürü proje var. Soul Reaver 3 ise herhalde yapılsa bile 2003 içinde çıkmaz, o yüzden o konuda da nefesinizi tutmayın derim.

► KIZMAYASUN UŞAĞUM!

Selamlar Level taifesi

Öncelikle şunu belirteyim çok şahane bir dergi çıkartıyorsunuz. Ben yaklaşık 99 başından beri aralıksız takip ediyorum. Hatta takipden öte satır satır okuyorum. Hatmediyorum. Bu arada başka dergilerde geldi geçti ama hiçbirinden sizdeki havayı alamadım. Yalnız bir büyük sorunumuz var ve bundan dolayı sizlere çok kızgınım. Bu maili yazdığım sırada Kasım'ın onundayız. Fakat Trabzon'un merkezinde derginiz mevcut değuldur ve sinirlerum tepemdedur. Ya bu ne haldır, uyuya mı kalıyorsunuz. Bütün dergiler her ayın birinde bayide oluyor fakat sizin dergi meydanda yok. Arkadaşlar dağıtımı yürüyerek mi yapıyorsunuz? Hayır yani bize söyleyin deyin ki dergimiz ayın başında değil ortasında çıkmaktadır anlayalım ve hergün gazete bayilerine gitmek için bir dergi parasını da fazladan ödemeyelim. Şimdi diyeceksiniz ki işte size şoyle güzel, böyle güzel şeyler hazırlamak için biraz geç çıkmak zorunda kaldık veya işte şöyle sorunlar çıktı falan filan. Ama nafile. Müşteri her zaman haklıdır. Olmaz böyle şey bu terslikler hep sizi mi buluyor? Extra şeyler koymayı bırakın da dergiyi zamanında çıkartın ve zamanında dağıtın. Bizde burda dergi peşinde ayın ortasına kadar koşup helak olmayalım. Son olarak ta Maddog'un yazılarının müthiş güzel olduğunu söyleyeyim. Özellikle 98'de yazdığı bir Unreal incelemesini, yine son zamanlarda yazdığı The Thing incelemesini çok beğenmiştim tek kelime ile sarsıcıydı. Ben burda okuduğum sırada 8 şiddetinde sarsılıyordum. Unreal incelemesini hiç abartmıyorum 20'den fazla tekrar okumuşumdur. Buradan birde donanım bölümüne bir gönderme yapalım. Bir toplu ekran kartı testi yapsınlar. Donanım sayfaları çok sığ ve yetersiz. İyi çalışmıyor Tuğbek. Hep uyur mu bu adam? Tuğbek Uyan!

Mehmet Emin Karabela

Merhaba Mehmet,

Benim çocukluğumda Karabela diye bir çizgi-roman kahramanı vardı sanki. Yani öyle aklımda kalmış. Bunamış ta olabilirim tabii, ama ne yaparsın? Dergiye gelince, evet, mutlaka her ay bir gıcıklık, bir problem çıkıyor. Bütün ay bizzat burada olup olayları takip etmeyen adam inanmaz, ama oluyor. Mesela birkaç gün önce Sinangil'in makine aynen cortladı, adamın iki senedir yedek sabit diskte dergi için biriktirdiği sayısız oyun materyalini de beraberinde götürdü tabii. Kasım sayısında ise dergiyi matbaaya göndermeye sadece 24 saat kala derginin grafik tasarımını yapan grafiker Didem'in kullandığı Mac cortladı. Sinan'ın halini görmeliydin, adam resmen çökmüştü. Tabii sen müşteri her zaman haklıdır diyorsun, ama şurası da bir gerçek ki Murphy Kanunları karşısında müşteri ya da bayii, herkes eşittir. Yani birşey ters gidebilecekse kesinlikle öyle oluyor. Tuğbek konusuna gelince, hakkını yememek lazım şimdi, adam elinden geleni yapıyor iyi kötü. Ama kulağını çekerim ben keratanın, sen merak etme.

► YOKSA? YOKSA BİZ???

Selam Berker Abi

Öncelikle dört yıl boyunca iyi günde, kötü günde, hastalıkta ve sağlıkta yanımda olduğunuz için tüm Level camiasına teşekkürler. Uma-

rım ÖSS sınavını da beraberce atlatırız da bilgisayarıma kavuşurum. Bazı sorularım olacak tabi ama gereksiz olacaklar muhtemelen.

1- sozluk.sourtimes.org sitesindeki Level tanımlamalarından haberdar mısınız? Suçlayıcı yorumlar da mevcut.
2- Fallout 3 için umut var mı?
3- Sinan Abi niye hiç köşe yazısı yazmıyor?

Neyse sorular gerçekten gereksiz oldu. Umarım birinciliği hiçbir zaman bırakmazsınız. Son cümleyi bulamadım, hoşçakalın.

TAHİR

Selam Tahir,

Yavrum evladım, yapmayın böyle. Siz sorularınızı sorun, sonra bırakın gereksiz olup olmadığına ben karar vereyim cevap makamı olarak, di mi? Yani iyice gereksiz bir mektupsa zaten buraya hiç koymam, ben koysam da Sinan kırpar. Kaldı ki demokrasilerde "gereksiz görüş" diye birşey yoktur. Herkes, ama HERKES aklından geçeni açıkça söylemelidir, ak yüz, kara yüz ortaya çıkmalıdır. Çıkmalıdır ki kimin ne mal olduğu açıkça bilinsin, sonra sürprizler yaşanmasın, di mi? Demokrasinin en süper, en leziz yanı da budur zaten. Neyse, gelelim sorularına:

1- Evet, o siteden de, içinde yazanlardan da haberdarız. Hatta yakınlarda bir zaman ayın sitesi de seçmiştik yanlış hatırlamıyorsam. İçindeki yorumlara, eleştirilere filan gayet olumlu bakıyoruz, dedim ya, demokrasi faydalıdır diye. Suçlamalara gelince, şu kadarını söyleyeyim. Biz eskiden Kasımpaşa'da ikamet ederdik, biliyorsun değil mi? Kasımpaşa semti Taksim'in hemen aşağısında kalmaktadır. Anlıyorsun değil mi?

2- Bilemiyorum ki, Fallout'un esas fikir babaları olan elemanlar Interplay'den ayrılıp Arcanum'u yaptılar, şimdilerde ise sesleri solukları çıkmıyor. Türlü türlü söylentiler var tabii, ancak kesin bir bilgi yok ortamda. Biz de merakla bekliyoruz, birşey duyarsak sizi de haberdar ederiz, merak etmeyin. Eşşek değiliz ya! Di mi Sinan? Sinan? AMAN ALLAHIM! SİNAN!? YOOOOOOO-OOOO!

3- Sanırım bu sorunun cevabını bir önceki şıkta bulabilirsin! Nıhahhahhah!

► NE MAKİNEYDİ O ATARİ AMA!

Merhaba Level ailesi,

Derginizi çok beğeniyorum ve her ay alıyorum. Bir ay boyunca (bitirsem bile defalarca okurum) elimden bırakmadığım tek dergi. Küçükten yetişme bir "gamer" olarak tüm isteklerimi karşılıyor. Kendimi bildim bileli oyun oynuyorum ve kesinlikle bırakabileceğimi düşünemiyorum. İlk bilgisayarım bir Atari 800XL idi (abim tanıştırmıştı) sonra 386 Dx -40 makineyle PC ye terfi ettim :). Neyse kısa özgeçmişimden sonra aklıma gelen sorulara geçiyim:

1- Bence gelmiş geçmiş en iyi 50 oyunu seçmek süper bir düşünceydi ama id Software'in Wolfenstein ını da listede görmek isterdim. (bildiğim kadarıyla ilk 3d shooter oyundu. Labirentlerde gizli geçitlerde az mı dolaştık :) Hakkını yememek lazım de mi

2- Sistemim P3 600, 256 ram, 20 GB quantum harddisk, Geforce 2 MX ekran kartı. Baydığını biliyorum ama bende şu Doom 3'ü dört gözle bekleyenlerdenim. Sistemim yavaş yavaş geri kalmaya başlasa da idare ediyo gibi. (gta3 ve mafia' yı rahat bi şekilde oynayıp bitirdim (aferim bana :))) Acaba upgrade için Doom 3'ün çıkışını mı beklesem, o zamana kadar idare edebilir miyim acaba? Veya o zamana kadar ufaktan ne değiştirmeliyim?

3- Belki çok zor olur ama strateji ustasına ek 1-2 sayfa ekleyerek okuyucularında oyunlarla ilgili "hint"lerine yer verseniz nasıl olur? İşinize karışmak gibi olmasın ama bazı (epey) oyunlarda yazdığınız açıklamalardan daha iyi fikirler geliyor aklıma sanki. Mesela Mafia da son bölümde fazla uğraşmadan Sam'i arkadan sinsice öldürebiliyorum :) karşı karşıya öldürmek epey kasıyo da. Demek istediğim böyle bi forum oluşturulamaz mı?

4- Unreal Tournament 2003 Quake 3'ün yerini asla tutamaz. O bir klasik, o bir şaheser o bir her şey işte.

5- Belki bu soru donanıma kaçıyo biraz ama bı arkadaş var fan delisi, adam lehimle harddiskin altına, ekran kartının takılı olduğu anakart bölgesine bununlada yetinmeyip kasanın ön tarafına (içerdeki havayı temızliyomuş) büyük fanlardan yerleştirmiş, makineyi açınca her yerden homurtular gelmeye başlıyo. Sorunca performans böyle sağlanır diyo, bide size soriyim dedim mantıklı mı ? Harddiskin belirli bir ısıda en verimli çalıştığını duymuştum soğutmak zararlı değil mi?

6- Kısa kısa sayfalarını arttırmak mümkün mü? Okumak gerçekten çok eğlenceli oluyo. Playstation sayfalarından eksiltirsiniz keh keh keh... veya hile sayfalarından. Hile yapmak kopya CD almak kadar kötüdür, oyuna hakarettir.

7- Haşaa sizle kapışamam ama şöyle 1-2 saat Quake 3 oynamak isterdim sizlerle. Yolu var mıdır?. Turnuvalara katılmak istedim ama olmadı. (Sadece internetten olması tırstırdı beni, bağlantım yavaş ne yapabilirim ki) İnşallah gelecek seneye...

Mailimi burada bitirirken başarılarınızın devamını diliyorum. Herkese iyi oyunlar...

CÜNEYT YILDIRIM

Merhaba Cüneyt,

Aaaah, AH! Kuzen Mahony'nin 800 XL'i ile ne oyunlar oynardık! Ben o makineyi hep Commodore 64'ten daha çekici bulurdum, biliyor musun? Eski C-64 manyakları alınmasın hemen, kişisel zevk meselesi bir yerde. Yoksa arkadaşların C-64 ve Amiga'ları ile de az zaman öldürmediydik hani! Pek kullananı yoktu ama ben Amstrad 6128'imi de çok severdim, halen çalışır durumda evimde duruyor cihaz! Tabii sonra Spectrum ZX var, şirin, yetenekli bir aletti, tek sorun tuşların bir zaman sonra erimesiydi. Neyse, ahacık cevapların:

1- Bana Wolfenstein demeyin! Ne zaman biri Wolf 3D dese gözümün önüne hepsi aynı kaplamayla bezenmiş seviyeler geliyor, kötü oluyorum! Sonunda Adolf ile kapışmak hepsine değmişti tabii, valla yenisinden o zevki almadım.

"Seneler evvel Level'ın ilk sayısını hazırlamak için Vogel'in kapısından içeri girerken aklımda tek şey vardı, o da yazmak."

2- O sistemle o oyunları nasıl "rahatça" oynadın sen ya? Sen ne ulu, ne yüce bir insan evladıymışsın ya? Bence şimdilik upgrade etme, kaynak biriktir ve bekle. Tipik RTS taktiği yani, eheh.

3- Oluşur öyle bir forum da, maalesef "forum" denince insanların çoğunun aklına nedense rahatça saçmalayabilecekleri bir ortam geliyor sanki. Neyse, zamana bırak herşeyi der, susarım.

4- Biliyorum tepki alacak ama, ben asla Quake 3'e ısınamadım, ve doğrusu oturup oynadığım süre toplam bir saati geçmez. Unreal ise benim için vazgeçilmez bir isimdir, bence Quake 3 ile ikisi arasında mukayeseye bile lüzum yoktur. Unreal maçı nakavtla alır. Yani.

5- O arkadaşın unuttuğu birşeyler var. Öncelikle fanlar elektrikli motorlarla çalışırlar, yani kendileri de ısı ve manyetik alan üretirler. Sonra sistemdeki elektrik ve elektromanyetik yüklerin artması da iyi değildir. Özellikle sabit diskin altı gibi en olmayacak yere içinde eşşek gibi mıknatıslar bulunan bir elektrik motoru monte etmek hiç olacak bir iş değildir. Ayrıca kasanın genel tasarımı soğutma üzerinde büyük rol oynar. Kasanın içini fan doldurmak çare olmaz, termodinamik yasalarını her aklına esen yere fan takarak değiştiremez insanoğlu.

6- Kısa Kısa'nın boyutları iyidir, az ve öz. Hile konusuna gelince, zevk meselesi, ben karışmam. Multiplayer oyunlarda hile yapmak ciddi midesizliktir, denyoluktur, eşşekliktir, orası ayrı. İnsan kaybetmeyi de bilmeli be kardeşim!

7- Yolu yoktur! Neden? Ben zaten Quake 3 oynamam, doğrusu diğerlerinin de pek deli oy-

inbox&outbox



nadığını görmedim. CS olsa belki diyeceğim ama, onun da suyu çıktı. En iyisi sen kafana göre takıl, biz de dergi hazırlayalım.

"Ne zaman biri Wolf 3D dese gözümün önüne hepsi aynı kaplamayla bezenmiş seviyeler geliyor, kötü oluyorum!"

PRİMİTİF BEYİNİN ŞİZOFREN CERAHATLERİ

(VALLA BAŞLIK ORİJİNALDİR!-Berker)

Merhaba Berker abi,

Aylardır sana adam akıllı bir mail yazmak için uğraşıyorum ama nafile şu ayın mektubu işi performansımı kötü etkiledi, ne yalan söyleyeyim bende bedava oyunu kapmak için bir mail attım ama işin ucunda bir karşılık olunca insan rahat yazamıyor. Başlık bence de biraz ağır kaçtı ama ruh halimi(zi) ancak bu açıklar. Şu anda saat gecenin bir buçuğu yeni yeni kafamda bir şeyler belirginleşmeye başladı ve ben de klavyeye atıldım kafamda ise size yüklediğimiz yük var yani, hani sizi her şeyi bilen süper adamlar yaptık ya sizde bu yüzden artık daha dikkatli yazıyorsunuz ya işte o mevzu.

Bundan sonraki bölümde kendi adıma konuşacağım ayrıca okuyucu ile aramda bir bağlantı kurmayacağım fakat isteyen üstüne alınabilir. Ben sizleri severek okuyorum tamam ama bu sizleri bu derece sorumluluk altına sokma hakkını bana vermez. Insanoğlunda edinme ve özdeşlik kurma gibi pis bir huy vardır,örnekle:

-Berker baba da motordan hoşlanıyormuş benim gibi, yürü be koçum heyhey de hey.

-Sinan ağabey de bu oyuna bayılmış şu oyuna şey demiş.... Tıpkı ben!

-Tuğbek ağabey de işlemcileri benim gibi takıyormuş falan filan...vıdı vıdı

Ya da;

-Serpil'in köşe yazısını okudun mu?

-Evet aynı benim gibi düşünmüş!

(Kendime ayar!) Ya kardeşim bir sus ya bu ne biçim egodur ne biçim anlayıştır ya. Sen bir mail atıyorsun sonra benim doğrum sizlersiniz diyorsun adamlar ağız tadıyla ne köşe yazabiliyor ne editör köşesine kafasına göre bir şeyler koyuyor nede oyunu istediği gibi inceleyebiliyor. (belki de şu an bile bunu yapıyorsun!!!)

Hayatta sadece LGS, ÖSS, KPS, PES (pro evuluşın sakır) yok. Ben de A.Ö.F. de okuyorum (açık öğretim) ve sınavlara çalışmam gerekirken Level okudum, belki de bu yüzden hayatımın şirazesi kayacak ama bundan Level yazarlarına ne? Onlar dergiyi bana silah zoruyla mı satıyor? Satmıyor, ben koşarak gidip alıyordum, artık almıyorum çünkü son birkaç aydır aboneyim. Yani ben bu hayatı yaşıyorsam kendi kararlarımla yaşıyorum ama eğer ısrar edip ey Level yazarları beni nasıl biliyorsanız öyle yapın dersem, Berker ağabey de bana kendini camdan at derse atar mıyım? Atmam neden? Sıkar çünkü hani ne oldu sen o adamlar ne derse doğru sayıyordun küçük şizofren. İşte böyle bu iğrenç huyu ne zaman bırakırım(rız) bilmem ama bu daha çok can yakar ben bunu bilir bunu söylerim. Eğer Dünyada tek tip insan olsaydı o zaman bu kadar çileyı çekmeye gerek kalmazdı. Mağaralarımızda oturur adam gibi taşlarımızı cilalardık. Farklılık, çeşitlilik ve renklilik bu Dünyayı Dünya yapan özelliklerdir ve hata insanoğluna verilmiş en güzel hediyedır. Bırakalım dosdoğru hatasız olmayı ve hata yapıp öğrenelim pışman olalım ve ders alalım. İşte hatanın ve hayatın güzelliği de budur yapılan yanlışlardan doğrularını çıkarmak ve bir daha aynı hatayı yapmamak. Çeşitliliği bu şekilde en iyi şekilde yakalarız ya da tek tip arayışları devam eder. Burçlarla ilgili bilgiler de bu yüzden doğru çıkmaz mı?

-Başak burcu çok düzenlidir.

-Yani bende düzenliyim de arada bir oluyor işte tıpkı ben.

Ne arada biri ya sen bir yıldır masanı düzeltmiyorsun ne düzeni var hayatında rutin ve düzenli olarak yiyip içip uyuyorsun o kadar. Hatanın neresinden dönersen kardır hesabı artık Level'e ne kadar bağlı olsak da bu bağlılığa ve sevgiye bir sınır koymamız gerekir çünkü bazen insan sevgi adına yaptığı şeylerin neler getirdiğini görünce kusacak bir mide bile bulamaz içinde.

(okuyucuya not) Bakın beyler isterseniz bana Level shit ödülü verin ama bundan sonra yazarları rahat bırakın ağzınızdan "Süpersiniz, En büyük sizsiniz, Babamı bile tanımam siz var iken" lafları çıkmasın. Tamam Level en kral dergi ve en iyi aylık kaçış olabilir ama bu dergi gökten zembille inmedi ki bırakalım da yazar abileriniz ablalarınız rahat bir dergi çıkartsın dimi ama. Biz her ay oyunlar yerine sizi çok seviyorum siz çok süpersiniz diye yazarsak bu adamlarda ne doğru duzgün koşe yapabilirler nede daha güzel bir inbox olur bırakalım artık bu hayat felsefesi derslerini teneffüsü başlatalım ve kovalamaca oynayalım(ya bu okulda oluyordu değil mi?)

Ben Başlığa uygun olarak ortalığı yeterince batırdım ama bunun eğlenceli olacağını söylememiştim değil mi?Umarım bu maili yayınlarsınız ve yanlış anlamazsınız.bu arada adresim aşağıda (hehehehe J)

A.Fatih Doğruer

Merhaba Fatih,

Gördüğün gibi mailini aldım ve en ufak değişiklik yapmadan yayınladım. Doğrusu ya içinde olduğumuz duruma inanamıyorum. Seneler evvel Level'ın ilk sayısını hazırlamak için Vogel'in kapısından içeri girerken aklımda tek şey vardı, o da yazmak. Ne kahraman, ne kötü adam, ne de zengin olmayı filan düşünmüyordum, tek istediğim sevdiğim biri işi yaparak, yazarak üç beş kuruş kazanmaktı. Hoş, zaten zengin felan da olmadım ya neyse. Ama ya diğer hususlar? Yani demek istediğim bu politik bir dergi felan da değil ki! Neden kalkıp gariban editörleri süper kahraman ya da süper kötü ilan etmeye kalkışır insanlar? Bu kadar mı boşmuş bu memleketin içi? Bu kadar mı muhtaçmış insanlar dost ya da düşman ilan edecekleri birilerine? Vay anam vay. VAY ANAM VAYYYY!

ZOR YOLLAR

Merhaba Berker Abi,

Level dergisini yaklaşık 5 yıldır takip ediyorum. Birkaç sayısı hariç hepsini okudum. Tabii ailem ve arkadaşlarıma rağmen bunu yaptım. Ne zaman dergiyi alsam ailem işin gücün yok bunlara para veriyorsun diyorlar. Ben de onlara sigara içseydim de ona ayda Level'ın 10 katı para versem bu kadar kızmazdınız heralde diyorum. En azından yararlı birşeyler yapıyorum. Okulda da aynen öyle. Zaten yurtta vakit geçmiyor. Ne zaman dergiyi elime alıp okumaya başlasam arkadaşlarım hemen gevezeliğe başlıyor. Yok dergi okuduğum kadar ders çalışsaymışım, yok saçma sapan şeyler okuyormuşum, yok çocukmuşum. Ama kendileri gidip televole vs. izlerken boş iş yapmış olmuyorlar sanki. Bir de oyunları küçümsemeleri yok mu? Tabi, tek bildikleri oyun Fifa ve Need For Speed olunca böyle derler. Gelsinler de Bir HoMaM oynasınlar bakalım. Ama onu bile beceremezler ki. İnsanlar neden bilmedikleri şeyler hakkında yorum yaparlar anlamıyorum. Aslında ben de oyunlardan son zamanlarda pek zevk alamıyorum. Çünkü bilgisayarım PII 350. Babamı da bir türlü ikna edemiyorum upgrade etmeye. Valla strateji oynamaktan bıktım artık. Ben de GTA 3 oynamak istiyorum. Ne yapmalıyım. (Babam konusunda) Hadi kalın sağlıcakla. BYE

Def Leppard

Merhaba Def,

Şu saat itibariyle öğrenmiş olman gereken pek çok şey var. Bunlardan ilki gezegeni dolduran insanların büyük kısmının tamamen boş kafalı yaratıklar olduğudur. Bunlar her insanın kendi yolundan yürümesi gerektiği kadar basit bir gerçekten bile haberdar değildirler. Çoğu koyundan daha üstün ya da değerli değildir, sürü psikolojisiyle hareket etmeyi severler. Zaten bu yüzden politikacılar boyuna savaşlar çıkarır ve o sürüleri kendi çıkarları için kurban etmekten çekinmezler ya! İşte sen bu tür yaratıkları iplemeyecek, kendi bildiğin yoldan yürüyeceksin. Sadece oyunlar için değil, her konuda böyle olmak zorundasın. Yüzlerine gül, arada bir kafanı salla, ama bildiğini yap. Başka da ça-

ren yok. Bunlara hesap vermekle, dert anlatmakla ömür geçmez. Hani "İnsan maymundan gelmedi!" diye etrafta dolanıp duran işgüzarlar var ya, işte ben onlara tamamen katılıyorum. Gördüklerim ışığında rahatça söyleyebilirim ki çoğu "insanın" genetik kökeni maalesef maymun bile değil. Öküz var, domuz var, hatta bazıları bitki kökenli olup direk hıyardan geliyorlar.

Baban konusuna gelince, o konuda sana yardım beni aşar. Şöyle düşün, babanla olan ilişkini düzgün yürütebilmek, senin bu yaşamda geçmen gereken sınavlardan biridir. Kimse yardım edemez. Kal sağlıcakla.

► ÇIKSIN ŞU FALLOUT 3 ARTIK AMA!

Merhaba Level Halkı!

Ben LGS için çalışan bir öğrenciyim. Derginizi Tam 4 senedir (abartısız Şubat 1998'den beri hatta kapağında 25$ lık İstanbul Efsaneleri Bedava yazıyor :) severek takip ediyorum. Bu mail'i yayınlamasanız da olur, Ben sorularıma geçeyim ama ondan önce söylemek istediklerim var.

Biz yaklaşık 3 hafta içinde yeni evimize taşınmış olacağız. Ne alaka diyceksiniz ama bir dinleyin önce... Biz bu yeni eve geçmekle birlikte bende yepyeni bir bilgisayarın sahibi olacağım, çünkü şu an kullandığım bilgisayardan artık tost makinası bile olmaz :) Ancak Ailemin kararları son günlerde benim aleyhime dönmeye başladı. Bu yeni bilgisayarın benim LGS sınavlarına çalışmama engel olacağını düşünüyorlar. Şu an kullandığım bilgisayarla bir sene daha geçirmek düşüncesi bile benim tüylerimi ürpertmeye yetiyor... Sizce sene sonuna kadar beklemeli miyim? Şu an kullandığım bilgisayar yüzünden oyun piyasasından bayağı geri kaldım... Babam upgrade de etmiyor! "Nası olsa yeni eve geçince yeni PC gelicek" diyip duruyor. Bana yardım ederseniz çok sevindirik olacağım :)

Neyse ben artık sorularıma geçiyim:

1- Fallout 3 çıkacakmı? Çıkacaksa ne zaman? (İkisinide 4 kez bitirdim yeter yaw)
2- Diablo 2'ye bi Expansion Pack daha gelecek mi? Lords of Destruction'ın suyu çıktı artık :)
3- Diablo 3 diye bi proje varmı? Yoksa arkadaşlarım sallıyomu?
4- Grim Fandango'nun neden ikincisi gelmiyo? Cennette geçen güzel bi oyun olabilirdi mesela :)
5- Star Wars Episode I 'in oynu var da, neden EII'nin yok? Hadi bakalım :)

Neyse benim sorularım şimdilik bunlar... Yeni ofisiniz hayırlı uğurlu olsun (kurtuldunuz o yerden hadi iyisiniz :) Kendinize iyi bakın...

BURAK "SURREAL" TABAKOĞLU

Merhaba Burak,

Sorularına cevap vermeden önce problemine bir el atayım. Bence yıl sonunu bekle, çünkü böylece hem ailenle gereksiz sürtüşme yaratmamış, hem de yoğun bir çalışma temposu gerektiren bir dönemde dikkatini dağıtmamış olursun. İnan yeni bir bilgisayara kavuşunca gözün başka birşey görmeyecek. Sonunda hem ailenle çok fena bozuşma, hem de sınavda başarısız olma ihtimalin var. Birkaç ay daha dişini sıkıp yeni oyunları yazın gönül rahatlığıyla oynamak sence de daha mantıklı değil mi? Unutma ki herkes kendi yolunu çizmek zorundadır, ama öte yandan etrafla olan ilişkilerini düzgün yürütebilmek için esnek olabilmek te gerekir. Hayatta herşey istediğimiz anda ve şekilde olmuyor maalesef, buna katlanabilmeyi öğrenmek ise hayalkırıklıklarını azaltıyor. Neyse, sorularına geçeyim:

1- Kesin bir bilgimiz yok, ama kulağımız kirişte, duyarsak ileteceğiz.
2- Diablo 2 için bir görev pakedi daha gelmez. Boşuna bekleme.
3- Arkadaşların sallıyor kanaatimce. Blizzard zaten yeterince meşgul, bence 2-3 seneden önce bu konuda yeni bir haber duymayı bekleme.
4- Kim dedi gelmiyor diye? Geliyor! Di mi Tinan? (di! – tinan)
5- Basit, Episode 1 için "Hap yap, para kap!" mantığıyla çıkarılan oyunların hemen hepsi hayalkırıklığı yarattı. Star Wars evreninde geçen oyunlar yapmakla, Episode Bilmemkaç konulu oyunlar yapmak aynı şey değil, yapımcılar bunu öğrendi. Haliyle kimse aynı kazığı tekrar yemek istemiyor, bu yüzden de saçma sapan Star Wars oyunları çıkmıyor.

"Hangimiz Pentium 3-500'ü oluşturan teknolojiyi tamamen hazmetti ki, hemen 3 GHz işlemciye el atma hakkını kendinde buluyor?"

► TÜKETİCİNİN MADD ABİSİ

Sevgili MAD abi,

Yaklaşık iki yıldır LEVEL okuruyum ama bu size ilk mailim. Umarım ulaşır ve cevaplarsın. 486 zamanından beri bilgisayar kullanıyorum, çoğunlukla da oyun oynuyorum. Ailem bilgisayar oynamama gittikçe artan bir şekilde tepki gösteriyorlardı. Başta babam olmak üzere ben Street Fighter oynarken (aynen yazıyorum) "Ne zevk alıyon len bundan ööle ABOŞIN ABOŞIN diyo adam ööle!" Ama hiç bir zaman İngilizce notlarımın yüksekliğinin sebebinin bilgisayar olduğunu kabullenmediler. Daha sonra LEVEL almaya başladım ve babamdan şöyle bir reaksiyon geldi: "Ne alıyon olum şu LÖVEL dergisini boşuna para veriyosun tevbeeee!" Gördüğünüz gibi bu şahıs LEVEL'i fransızca sanıyor. Halbuki onun dediği gibi boşuna para değil gayet hakedilen bir para LEVEL'i alırken verdiğimiz. Herneyse bır iki soru sorup biraz daha başınızı ağrıtacağım sonra gidicem.

1- İzmir de bir fuar veya organizasyon planınız var mı acep?
2- Motorsikletlerden sonra en sevdiğin şey nedir?

Kalın sağlıcakla, BYE!

YİĞİT KAMAN_GECO

Merhaba Yiğit,

Bu sadece kuşak çatışması, başka birşey değil. Olaya biraz da ailenin gözünden bakmaya çalış, onların gençlik zamanında tüm bu teknoloji yoktu. Transistörlü radyo bile lükstü, çünkü azdı ve değerliydi. Benim evimde dedemden kalma tüplü Philips radyo durur, babamsa 30 yıl aynı pilli radyoyu sadakatle kullanmıştı. Oysa bugün bizler altı ayda bir katalogları yeniliyor, iki yaşındaki bilgisayara "antika" diyoruz. Bu sürat bu çağın çocukları için bile fazla, kaldı ki bir ya da iki önceki nesil için tam bir kabus. Bu sürati anlamakta zorlanıyor, ayak uyduramıyorlar. Ve bunda haklılar da, bence hepimiz biraz yavaşlasak çok iyi olacak. Hangimiz Pentium 3-500'ü oluşturan teknolojiyi tamamen hazmetti ki, hemen 3 GHz işlemciye el atma hakkını kendinde buluyor? Yani bence aileni sırf böyle bir sebeple silme, küçümseme. Sonuçta "bu şahıs" dediğin kişi senin varolma sebebindir, unutma. Bilgisayarlar, oyunlar, dert yandığın keltoş dergi editörleri geçip gider, pederin yine seninle kalır. Neyse, gelelim sorularına:

1- Pek sanmıyorum, tabii müdüriyetin kafasından neler geçiyor bilemem.
2- Bilgisayar olabilir mi sence? Ya da yazmak mesela? Okumak? Seyretmek? Öğrenmek? Bilgiyi ilgilenenlerle paylaşmak? Çok bariz değil mi sence bunlar?

Bu aylık ta yolun sonu göründü. Dinazor oyunculardan birkaç mail geldi bu arada, ama yetmez, yok mu bize yazacak? Hadi babalar, boş bırakmayın ortamı, önümüzdeki ay "Dino Özel" yapacağım bu sayfalarda, daha fazla mail lazım!

Adresi bilirsunuz.

inbox@level.com.tr

AYIN OKUYUCU İNCİSİ:
Benim picamalarımı sen çalmışsın, doğru mu bu?
124365@mynet.com

ayın demoları

Max Payne

Kung Fu Edition 2.0

Kurulumu tamamlamak için LevelCD arabiriminden ek görev paketini çalıştırın. Paket C:\Level\Max Payne klasörüne açılacak. Bu klasörün altındaki dosyaları Max Payne'in kurulu olduğu klasöre kopyalayın. Kung Fu modunu başlatmak için oyunun AutoRun menüsünde aşağıdaki mod seçim sekmesinden Kung Fu modunu seçin (oyun içi menüden değil) ve oyunu başlatın.

Kung Fu Hareketleri

Kaçma hareketleri

Koşarken "zıplama" tuşu ve herhangi bir yön tuşuna bastığınızda, Kung Fu modundaki yeni "mermiden kaçma" hareketlerini yapacaksınız. Bu hareketler:

ileri + zıplama	ileri burgu
ileri/sağ + zıplama	ileri burgu
ileri/sol + zıplama	ileri burgu
sağ + zıplama	kelebek
sol + zıplama	540 derece tekme
back/sağ + zıplama	dışarı burgu
back/sol + zıplama	havaya zıplama
back + zıplama	geriye dönme

Dövüş hareketleri

Silah menüsünden "Kung Fu Mode"u seçin. (konsola getkungfu yazmanız gerekebilir). Daha sonar şu hareketleri yapabilirsiniz.

Saldırı tuşu basılı	devamlı sol, sağ yumruklar
Saldırı tuşunu bırakınca	geriye super yumruk
Reload'a basarsanız	dönertekme/geriye tekme kombosu
ileri + shootdodge	uçarak yana tekme
ileri/sağ + shootdodge	döner tekme/süpürme kombosu
ileri/sol + shootdodge	kelebek tekme /dik tekme kombosu
eğilme tuşuna kısa basınca	ileri çift tekme

Duvardan zıplama

Duvara doğru koşarak yaklaşıp, zıplama tuşuna basarsanız, koşuş hızınıza göre duvardan zıplayabilir veya kısa bir sure için duvarda yürüyebilirsiniz.









WWE Raw

THQ



Buralarda pek fazla hayranı yoktur, ancak dışarıda Amerikan güreşi üzerine oyunların pazar payı hayli yüksek sayılır. Bakın bakalım hoşunuza gidecek mi?

Kontrol	Oklar
Tutma	S
Aksiyon	A
Vurma	D
Blok	C
Hedef Değiştir	W
En yakın hedef	E



Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

Sürücüler
DirectX 8.1b
DivX 3.11
DivX 5.02
*****
YAMA DOSYALARI
Arx Fatalis v1.14
Divine Divinity v1.11
No One Lives Forever 2 v1.1
Hitman 2 v1.01
Unreal Tournament 2003 release 2136
Warcraft 3 v.1.4a
Wolfenstein v1.4

Demolar \Demos\..
Ball Adventures .... \Ball Adventures\ba_demo.exe
Bongo Boogie .... \Bongo Boogie\bongodemo.exe
Conflict Desert Storm .... \Conflict Desert Storm\Setup.exe
Fellowship of the Ring .... \Fellowship of the Ring\Fellowship_Demo.exe
NBA Live 2003 .... \NBA Live 2003\NBALive2003_Demo_English.exe
Pontifex 2 .... \Pontifex 2\ptx2demo.exe
TMS 2003 .... \TMS 2003\tms_demo_web.exe
WWE Raw .... \WWE Raw\Setup.exe

Videolar \Trailers\..
Burnout 2 .... Burnout 2.avi
Colin McRae Rally 3 .... Colin McRae Rally 3.avi
Natural Selection .... Natural Selection.avi
Silent Hill 2 .... Silent Hill 2.avi
Starcraft Ghost .... Starcraft Ghost.avi

Extra \Extra\Addons
Age of Mythology Skinleri .... AOM Skins\
WCG Demoları .... WCG 2002\

Yama Dosyaları \Updates\..
Arx Fatalis .... Arx Fatalis\arx_patch_v1_14_us.exe
Hitman 2 .... Hitman 2\hitman2_101_en.exe
NOLF 2 .... NOLF2\nolf2_update_en_10_1_1.exe
UT2003 .... UT2003\ut2003-winpatch2136release.exe
Warcraft 3 .... Warcraft 3\war3patches_104a_english.exe
Wolfenstein .... Wolfenstein\wolf_update_1_4.exe

Modlar \Mods\..
Enemy of the Crown .... Cossacks\CS-AoW-1-30-eng-m.exe
Kungfu Edition 2.0 .... Max Payne\kungfu20.exe



OYUN DEMOLARI
Ball Adventures
Bongo Boogie
Conflict: Desert Storm
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
NBA Live 2003
Pontifex II
WWE Raw
Tennis Masters Series 2003

Programlar
ACDSee 5
Download Manager v3.08
Hypersnap v5 beta 9
MP3 CD Convertor v4
Total Commander v5.50
Tweak All v3
Winrar v3.10 beta 2

Videolar
Burnout 2
Colin McRae Rally 3.0
Natural Selection
Silent Hill 2
Starcraft Ghost

Modifikasyonlar
Cossacks: Enemy of the Crown
Max Payne: Kung Fu Edition 2.0

Extra
Age of Mythology temaları
WCG 2002 Demoları

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



İrdeleyenler: Cenk & Erdem
cenknenerdem@level.com.tr

müebbet muhabbet

BİLGİSAYAR VE OYUN ÜNİVERSİTESİ (1)

-Ne içiyorsunuz Cenk Bey!
-Yemin içiyorum Erdem Bey.
-Size bir şey sorabilir miyim?
-Zannetmem.

– Kısacası dünyada ana bilgisayar olmak üzere toplam bir tane bilgisayar vardır.
– Ne diyorsunuz Cenk bey?
– Çocuklar siz mouse padlerinizi yemeye başlayın ben misafirimle ilgileneyim. Hoşgeldiniz Erdem bey.
– Yeni okulunuz hayırlı olsun.
– Saolun Erdem bey, siz de buyrun bir iki bişeyler öğretelim gençlere.
– Ben daha yeni öğrettim bizim dershanede, tokum ama hadi alayım birkaç öğrenci. Şu gözlüklünün adı ne?
- Sinan diyorum ben ona. Biraz haşarı, diğerlerinin kollarını filan büküp oyunlarını ellerinden alıyor.
– Playstation'larını da ormanlıyordur kesin.
– İyi gamepadi de kendine alıyor hep.
– Bir iki kere futbolda yeneriz kendine gelir Cenk bey.
– Yenince performansları düşüyor. Mesela şu Fırat.
- Uzunhava olan mı?
– Evat o. Tutturdu oynayalım örtmenim diye, oynadık oyunlardan soğudu. Bu işleri bırakıp pimapenci olmak istiyor şimdi.
– Ama siz de örtmenliğinizi bilip yenmesine izin vermeliydiniz Cenk bey.
– İlk oyunu verdim zaten. Ama baktım haddini bilmezlik başladı çaktım golü kafasına, çaktım golü kafasına.
– Hmm hazır değil ha?
- Yeah
- Tamamdır Cenk bey, ben de bir iki ders veririm bu gençlere.
- İyi olur Erdem bey, ben yenıyorum yeniyorum anlamıyorlar. Belki siz de yardımcı olursanız...
- Nedir müfredatımız?
– İlk etapta futbolda biraz ders verelim. Anlamayanları Tekken'de, Virtua Fighter'da biraz döveriz. Yok yine anlamazlarsa Unreal olsun, Quake olsun, Counter olsun vururuz Erdem bey.
– El bombişi de atar mıyız?
– Sınıfı geçerlerse füze bilem atarız.
– Velileri ne diyor bu duruma?
– Onlar hep bir ağızdan "Adam edin bunları" dedi.
– Güzel. Buyrun Cenk bey siz dersinize devam edin ben de biraz öğrencileri izleyeyim.
– Evet çocuklar yazın bakalım, dört tarafı düşmanlarla çevrili olan askerlere "ölü" denir. Böylelerine yardım etmeyeceksiniz. Saldırmak için önce saklanmayı öğrenmek gerekir. "Bıçağa gel bıçağa" diye saçmalayanlar olacaktır. Hemen kabul edin gidin tabancayla vurun.....

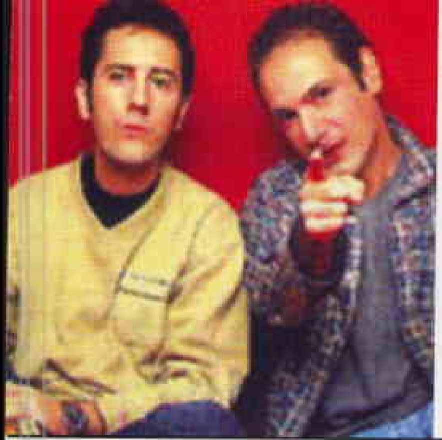
FEENER!

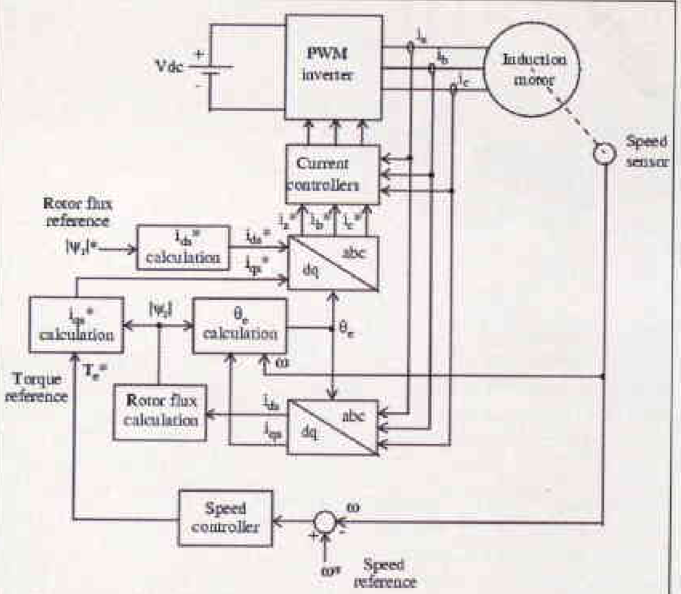
-Ne içiyorsunuz Cenk Bey!
-Yemin içiyorum Erdem Bey.
-Size bir şey sorabilir miyim?
-Zannetmem.
-2 cd arasına çikolatalı fındık ezmesi sürüp cd roma yerleştirdiğimizde bu cdlerden hangisi çalışır?
-Alttaki olması lazım.
-Kesin bir cevap istiyorum.
-Bir saniye beklerseniz vereceğim cevabınızı.
-Vaay birebir deneme yapıyorsunuz öyle mi?
-Eeee! Bilim denemeyle başlar Erdem Bey!
-Ne kadar bilim insanısınız.
-Saolun.
-Hangisi çalıştı?
-Mmmmh! Güzelce sürdüm kakaolu fındık ezmesini.
-Ay çok heyecanlıyım.
-Aaaa! Çalışıyo Erdem bey.
-Hangisi, hangisi? Ay bakamiyciim lütfen siz söyleyin Cenk Bey!
-Football Manager başladı Erdem Bey.
-Yani alttaki mi?
-Bilmem alta hangi cdyi koyduğumu bilmiyorum ki!
-Bravo Cenk Bey!
-Teşekkür ederim.
-Rica ederim. Neyse madem Football Manager başladı bari oyniym de mundar olmasın.
-Nasıl oynanıyor ki bu oyun?
-Merak etmeyin siz orasını bana bırakın.
-Madem çok biliyorsunuz anlatın da görelim.
-Tabi neden olmasın. Bu oyunda amaç başına getirildiğiniz futbol takımını Fenerbahçe'ye rakip olabilecek hale getirmek.
-Fıs! Öyle bişiy olamaz ki!
-Oyun bu Cenk Bey!



Müebbet Muhabbet Bilgisayar ve Oyun Okulu sabahçı öğrencileri

-Olmaaaz!
-Bakın şimdi, oyunda size bir takım e-mail'ler geliyor. Siz de onları cevaplayarak bir işe yaramaya gayret ediyorsunuz. Mesela bir oyuncunuzu satacaksanız kendisine bir e-mail çakıyorsunuz ve "bir halta yaradığın yok bari git de kasamız para görsün"demeye getiriyorsunuz.
-E-maillerle mi Fener'e yetişeceksiniz. Nıhıhahahaa!
-Bi dakka Cenk Bey anlatıyorum!
-Ama ben size sonucu baştan söylüyorum. Olmaz bu iş.
-Bakın hoooop bu oyuncuyu da sattıık.
-Bu ne Erdem Bey?
-O henüz satmadığımız bir oyuncu Cenk Bey. Onu da satalım da biraz daha para gelsin.
-Peki niye başka oyuncunuz yok?
-Çünkü onları sattık.
-Yani bunu da satarsanız başka oyuncu kalmayacak öyle mi?
-Hıhı! O parayla da stad yaptırıp kiraya vererek para kazanmayı düşünüyorum.
-Ya çekil şu bilgisayarın başından hasta ruhlu manyak.
-Aaa Cenk Bey bilgisayardan sıcak çukulata akıyo. Hemi de cdromun kenarlarından sızaraktan. Şu bardağa uzanaplüpsünüz mü?
-Aaaaa hakkaten de sıcak çukulata bu Erdem Bey!... Zengin olduk zengin olduuk!
-Saçmalamayın Cenk Bey sıcak çikolata ucuz ve bol bulunan bir meyvedir. Onu satarak para kazanamayız. Ayrıca bu cdlerin arasına sürdüğümüz kakaolu fındık ezmesinin erimesi sonucu oluşuyor sanırım. Bır





Paramaç Anakartı ön çizim şeması

gün bitecek yani.
-Ben onu demiyorum Erdem Bey! Sattığınız oyuncuya verdikleri paraya bakar mısınız?
-Yuh! Haklısınız galiba No9 gibi kıtirpiyoz bi oyuncuyu Manchester'e kakalamışız! Adamın adı bilem yok ama iyi para verdiler ha!
-Erdem Bey siz bu ticaretin piri olmuşsunuz.
-Haklı olabilirsiniz.
-Eee bu mu yani Football Manager?
-Bu kadar işte. Bir de takımın antremanlarıynan felan ilgilendiğiniz ve training center, hotel falan yaptığınız yerler var ama fısırtı. Bütün oyuncularınızı satınca onlara gerek bile kalmıyor!
-Çok saşma!
-Hı hı!!!

TEKNOL

-Cenk Bey!
-Bana mı ses ettiniz?
-Sizi saygıyla andım diyelim.
-Teveccüh sahibi bir delikanlısınız.
-Dudaklarınızın kenarından bal sızıyor yine.
-Hak ettiniz ama.
-Müeddep oldum.
-Berhudar olursunuz tez vakitte inşaallah!
-Gelin sevgili okurlarımızı yeni ürünlerden haberdar edelim ne dersiniz?
-Bize ne Erdem Bey Level'de yazarız; alsın oradan okusunlar.
-Siz de haklısınız aslında ama bari sizin şu yeni icadınızdan bahsetsek.
-Bak o olur:
-Nedir bu Cenk Bey?
-On Board Para Maçı Erdem Bey!
-O da ne ola ki?
-Yani artık yeni bilgisayar alırken, anakartınızın yanında para maçı platformuna ayrıca para vermiyorsunuz.
-Baby on board gibi bişiy mi?
-Hayır.
-Anladım.
-Bu benim dizayn ettiğim bir anakart Erdem Bey!
-Hiç öyle durmuyor halbuki.
-Kıskançsınız.
-Saolun.
-Bilgisayarlar çıktı çıkalı Fifa ve benzerlerini oynamaktan o eski çivili para maçı tahtalarını mumla arar olmadık mı Erdem Bey?
-Olduk mu?
-Tabi! İşte üzerindeki gereksiz direnç ve diyotlardan arındırdığım bu anakarta 49 adet çivi çakaraktan hem bilgisayarda hemi de anakartın üzerinde on board olarak maç yapabileceğiz artık.
-Hem de bir i850 anakart ha?
-E herhaldo! P4 desteklisinden.
-Waouw!

OKUR MEKTUPLARI KENARI

-Bir okurumuz sizi arıyor Cenk Bey!
-Nerde?
-Burada buyrun!
-Mektup bu Erdem Bey!
-Biliyorum Cenk Bey okusanıza!
-Okuyalım baalım:

"Hah! Nihayet sizi bulabildim Cenk Bey! Bir saattir Erdem Bey'e sizinle görüşmek istediğimi yazıyorum ama bir türlü mektubumu size vermedi; nıyse! Şimdi tekrar Erdem Beyi alabilir miyim?"

-Erdem Bey mektup sizi istiyor!
-Cenk Bey bu mektup olayındaki interaktivite göz damarlarımı zedelemeye beşledi veya başladı.
-Banane Erdem Bey okurlarımıza söyleyin onu. Ayrıca yanlış yazdığınız zaman silerek düzeltmenizi tavsiye ederim.
-Taam taam! verin bakalım ne diyor.

"Merhaba Erdem Bey! Sizi biraz ispiledim Cenk Beye ama kızmiyin sizi de seviyorum. Mektubumu sadece dergide yayınlamanız amacıyla yazıyorum yoksa bir soru falan soracağım yok.

Salyalarımla!
Kaptırı Lantop"

-Neymiş derdi Erdem Bey?
-Sanırım sinirlerimizle oynuyor Cenk Bey!
-Hoplatmaya mı çalışıyor yani?
-Ben öyle sezinledim.
-O halde biz de dergide kendisine yer vermeyiz olur biter siz üzülmeyin.
-İnsanın sizin gibi pamuk elli babacan bir manav arkadaşı olması ne kadar güzel Cenk Bey!
-Ouuuv yooog yooog! Ağlama yoog!....



Paramaç Anakartı

LnEeVxEtL

LEVEL SONU CANAVARI

DOSYA KONULARI:

Doom 3 oynadık!

Herkesi yendik. Füze fırlatgaçıyla yaratıkların kafasına vurduk. Kel kafalı şişkolar bize bulaştıklarına pişman oldular.

Emulasyon Hakkında Herşey

Her oyun emilir mi? Her emilio estevez midir? Emulasyonla istenmeyen tüylere son. Ağdalı oyunlar listesini Level kızları hazırladı. Siz de Levelgirl olmak istiyorsanız bize meyillenin:
cenknenerdem@level.com.tr

PC İNCELEMELERİ:

Robin Hood: Legend of Sherwood

Robin Hood düştüğü bir ağaç sonrası neyi zenginden alırdı, yoksa fakirden mi ne alırdı ne olurdu hepsini unutmuştur. Zihninin açılması için bir darbe daha yemesi gerekmektedir. Ona yardımcı olmaya çalışan dostları kafasına vura vura adamı aptal ederler.

oo0o0o07 Nightfire

Bond, üstelik James Bond gece dürbünüyle karşı apartmanı dikizlerken kendini gömerek intihar eder. Muammayı çözmek de sizlere kalır çünkü biz o gün hastayızdır.

Rallisport Challenge

Ralliciler ayaklanarak hipodromdaki yarış atlarına saldırırlar. Sağ kalan atlar birleşir "kaşağı" yemini edeler. Beygirlerin yönettiği bir dünyada bol kişnemeli bir yarış şeysi.

Shadow of Destiny

Kader ayır Sabile. Türk televizyonlarındaki bir dizi ilk defa oyun oluyor. Bazı oyun yapımcılarının kafası hiç çalışmıyor demek ki.

Hegemonia: Legions of Iron

Lejyonu için demirden askerler yaptıran Haydar, onları helikopternen düşmanın üzerine atmaktadır. Düşman hızla ezilmektedir. Ama biz burda neciyizdir? Gider dünyayı kurtarırız, lafı bile olmazdır.

PS2 İNCELEMELERİ

Kingdom Hearts

Kraliyete bağlı kalpler etrafa umarsızca kan pompalamaktadır... Popüler kağıt oyunu Hearts'ın piştiye benzeyeni.

Stuntman

Süpermenin yegeni, örümcek adamın ağkardeşi. Her işe maydonoz olmayı sevenler için ideal bir oyun.

Tony Hawk Pro Skater 4

Kaykayınızı uçak gibi kullanmak ister miydiniz? Gidin uçak simülasyonu oynayın o zaman...

TAM ÇÖZÜMLER

Robin Hood ve MOHAA: Spearhead

Sağdaki kapıyı açın, içerde masanın altından anahtarı alın. Sola dönün orda benim kızılcık sopam olacak. Getirin bakiym onu bana bi...

Haytalar sizi, işiniz gücünüz oyun.